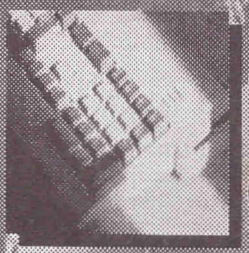
Yıl: 0 Sayı: 0 Haziran 1995 60.000 Ücretsiz Tirajdır

MEG AMIGA

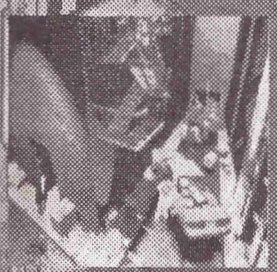
Umutsuz AMIGA hastaları için aylık reçete...



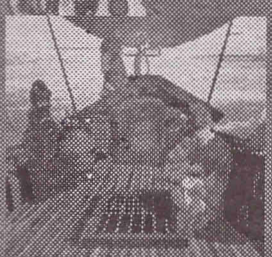
ÖLMEDİ... ÖLMEYECEK...

A1200 TOWER

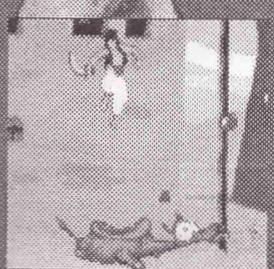
DPS PAR



BLOODNET



LEMMINGS 3



ALADDIN

ESCOM

YENİ PATRON

4x4 Off Terrain Racing

TURBO ile grafik dünyasın da gezinti

MAC ADVENTURE *"evet nerede kalmıştık?"*

RAY-TRACE 3 boyutlu bir dünya. ufkunuzu genişletin.

Ayrıca AMOS, Doktor Chip, Tips'n'Tricks, Müzik, En son haberler, ve daha bir sürü şey

HERKESE MERHABA V1.1_BETA

Count Process Name Action Target Name

EDITOR

Bakın şimdi bir konuda anlaşalım, ben böyle durumlarda başlangıç yazısı olarak ne yazacağımı asla bilmem, bilemem. Bu yüzden kusura bakmayın. İçimden ne geliyorsa onları aktaracağım sizlere. Şimdi ey okur, eğer bu saçma başlangıcı okuyorsan eğer, bir şekilde; bir yerlerden bu dergiyi bulup almışsın demektir. Tabii ki ilk izlenimlerin "ne lan bu, dergimi?" şeklinde olmuştur. Durun canım hemen kızmayın. Bu dergiyi çıkarana kadar neler çektiğimizi biliyormusunuz? Cevabınız tabii ki hayır olacaktır, veya "banane ben bilmek zorunda değilim" de diyebilirsiniz. Olayı şöyle düşünün: Bir gün bir dergi çıkarmak geliyor aklınıza (aslında aklınıza gelmiyor, böyle bir fikir çoktandır var kafanızda). Öyle bir gazlanıyorsunuz ki işler hemen bitecek ve dergi çıkacak. İşler tabii ki hemen bitmediği gibi, gitgide sorunlar yumağına dönüşüyor. Bu durumda o yumağın içinde boğulmaktan kurtulmak için bazı alternatif yollar arıyorsunuz. Bazılarını buluyorsunuz. Tekrar bir 'ara' gaz geliyor. Evet yolun sonundaki ışığa yavaş yavaş yaklaştığınızı hissediyorsunuz. Ama yine,yeniden ve çokca tekrarlanan bir hayal kırıklığını yaşamak zorunda kalıyorsunuz. Ulan hay ben böyle işinde, yazısınında, resimlerinde....ama olmuyor. Kuru ve boş bir inatla daha da sarılıyorsunuz yaptığınız işe. "Fanatiklik bu olsa gerek" diyerek saçmalıyorsunuz birdenbire. Ama olayı bir "saçmalama" olarak değil, sadece "ütopyaların gerçekleşmesi" olarak yorumluyorsunuz. Bir nevi kendi kendine telkin oluyor bu ve tekrar muhteşem bir gaz geliyor. Bundan sonra bazı stratejik ve önemli kişilerin desteği şart oluyor. Bütün görüşmeler, hazırlıklar hepsi ayarlanıyor; aslında malzeme tamam, araba da benzin var ama o benzini bir türlü kullanamıyoruz. Bir yerde hata yapıyoruz ve çözüm yolları suratımıza çarparak geri dönüyor. O çözümleri bazı lojistik problemler yüzünden yakalıyamıyoruz. Tabii zaman da hiç aldırış etmeden ilerliyor. Her ne kadar ileriye dönük bazı projeler üretiyorsak da, bunlar hayatın gerçekleri karşısında bir bir eriyor ve başka bir zaman diliminde ortaya çıkmak üzere biliçaltımızın bir köşesine atılıyor. Bu arada insanlar seninle dalga geçmeye başlıyor: "Ne zaman çıkacak şu dergi? Mart 1996 da çıkarmı?", "Hadi ama çıkar artık aaaa". Tabii Ortaçağdaki bağnaz düşünceleri aratmayan, uğursuz büyücüler gibi konuşup moral veren dostlarımızda yok değil: "Sen bu işi bırak, satmaz bu dergi. Ha ha ha haaa" Tanrım dergi çıkarmaya çalışmak ne kadar zor bir işmiş meğer. İşte dostlar, gördüğünüz gibi durum aynen böyle. Dergi çıkarmanın zorluklarını pek detaylı olarak anlatamasam da yukarıdaki satırlar bu işin ne kadar zorlayıcı olduğunu az da olsa anlatıyor. Biz bu kadar sorunun içinden sıyrılıp hem size bir dergi sunmak, (Şimdilik siyah-beyaz da olsa) hem de ölü olan Amiga piyasasına biraz canlılık getirmek amacıyla, bu ve bundan sonraki her ay - eğer yeterli talep ve destek gelirse - karşınızda olmaya çalışacağız. Amacımız sadece dergi çıkarmak; yani tam anlamıyla Ego tatmini (bir insanın hayallerinin gerçekleşmesinden daha büyük bir mutluluk yoktur, En azından benim için bu böyle). Hiç, ama hiç, ama hiç bir şekilde bu işi ticari olarak yapmıyoruz; ne ben ne de diğer dostlarım.

Evet şu anda yeni bir dergimiz var ve tam olarak neyi iyi, neyi kötü yaptığımıza bir türlü karar vermiş değiliz. Bizim sizden istediğimiz, elinizden geldiği kadar bize yazmanız. Her türlü, olumlu veya olumsuz fikirlere açığız. Sadece yapmanız gereken bir kağıt bir kalem almak ve bize yazmak. Bu o kadar zor olmasa gerek. Son söze gelmeden önce biraz da derginin içeriğinden ve emeği geçen arkadaşlardan bahsetmek istiyorum. Dergimiz yarı yarıya hem oyun amaçlı, hemde profesyonel kullanımlı bir kılavuz niteliğinde. İstediğiniz her şey var: oyun, Animasyon, müzik, Program vs.. Programları açıklarken değişik bir yol izlemeyi uygun gördük. Bu yol, programı tamamen menülerin içinde boğularak açıklama yerine, Basit ve pratik bir örnek vererek açıklamak. Bize bunca konuda yardım eden arkadaşlarımıza gelince; çoğu bu işi daha önce başka dergilerde (64'ler ve Amiga Dünyası) yapmış olan arkadaşlar; eğer bu arkadaşlarımız olmasaydı bu işi yapmamıza imkan ihtimal yoktu. İşin sevindirici başka bir tarafı da, bu dostlarımızın hiç ama hiç bir karşılık beklemeden, bu işi sadece ruhuyla yapmaları... Kimmi bu arkadaşlar: Mesela Mr. Oz, bu arkadaşımız belkide derginin çıkmasında en çok emeği geçen kişidir. Dergi çıkana kadar kendisinden her türlü desteği ve fedakarlığı gördük. Bu arkadaşımızı yaptığı iyilik ve fedakarlıklardan dolayı herkesin huzurunda lord ilan ediyorum. (Tamam anladık. Hemen şımarma, çarparım). Mesela TURBO, Bu sevimli herifi tanımayanınız varmı? Amiga dünyasındaki demirbaş yazılardan "Grafik teknikleri" ve "Kommodor abi" artık burada devam edecek(grafik teknikleri ufak bir değişiklikle pixel üstadı oldu). Mesela MAC, Bu adamı da tanıyorsunuz. Hani 64'lerdeki Mac adventure'a mektup yazıp cevap almaya çalıştığınız adam. İşte 64'lerdeki Mac adventure kabusu, elinizde tuttuğunuz dergide gerçekleşecek artık (bu kapanan dergilerin önemini şimdi daha iyi anlamamız gerekiyor arkadaşlar. Bir zahmet saygıda kusur etmeyelim). Velhasıl Sencer abimiz de fazlasıyla fedakarlık yapanların başında geliyor. Kendisinin de bizim gibi bir Amiga fanatiği olması ve dergicilik konusundaki tecrübelerini bu dergiye de yansıtması, şans faktörünün bazen bizim yanımızda da olduğunu gösteriyor. Sencer'i dikkatlice izlemenizi tavsiye ederim. Tabii unutmadan, birde Sedat çöloğlu var. Bu güzel abimiz, bize dergicilik konusunda çok değerli trickler verdi. Birçok software ve hardware desteğini bizim için seferber etti. Onun desteği de önemli bir yer tutuyor. Ve tabii ki omay, omay ve omay. Omayı unutmak mümkün mü? onu zaten hepiniz tanıyorsunuz; 64'lerde ikamet eden bu sevimli ve şişman adam, artık bu dergide sizlere hizmet edecek. İşte bu ve bunun gibi arkadaşlara bir kez daha buradan Bol Bol teşekkür ederim. Yeri geldiği zaman onlardan bol bol (bu bol-bol lafını çok kullandım bugün yaa...) söz edeceğiz. Ayrıca bazı arkadaşlarımız da ayak altında dolaşıp bol bol (bak gene) moral bozdu hıyarlar. Bu arkadaşlara da buradan bol bol (haydaaaaaaa !) teşekkürler yollamıyorum tabiiki. Yanlış anlaşılmasın, yardım etmedi diye değil; sadece ipe sapa gelmez konuşmalar türetip moral bozdukları için (Kim oldukları hiçkimse için önemli değil, Zaten tutupta kimseyi deşifre edicek halimiz yok. Yargı güçümüz de yok, sadece benden uzak dursunlar yeter).

Evet sevgili dostlar ben şimdilik susuyorum ve mikrofonu sizlere uzatıyorum. Elinizde tuttuğunuz bu dergi hepimizin; bu dergiye herkesin kendinden bir şeyler katmasını istiyorum. Unutmayın, hala PC kullanan bazı kimseler: "ha ha haaaaa ne Amigası ulan. O bitti artık, baksana bir derginiz bile yok. Çekil bre zındık." diyerek dalgasını geçmeye çalışıyor. Bunca olaylardan sonra AMIGA batmamıştır, yalnızca beklemededir; bunu herkes anlasın artık. Bu muhteşem alet yeni sahibini bulup yeni özellikleriyle ortahğı dağıtmaya başlaması an meselesidir (Biraz tansu çiller'in ulusa seslenişi gibi oldu. Acaba biraz ağlasammı?). İşte biz bu şartlar altında bir dergiyle çıkıyoruz karşınıza. Doğal olarak istediğimiz bu kadar sahipsiz kalan bir piyasayı eski günlerine döndürmek ve hakettiği yere getirmek. Bu işi hepimiz gerçekleştirmeliyiz. Sakın bu laflardan dolayı beni hayal tacirliğiyle suçlamayın. Sadece AMIGA'yı seviyorum ve onun bu durumlara düşmesini görmek istemiyorum. Evet son olarak bizi sakın eleştirisiz ve mektupsuz bırakmayın. Adresimiz son sayfada bir yerlerde. Önümüzdeki ay -eğer bir aksilik olmassa- tekrar burda böyle sıkıcı bir yazı daha okuyacaksınız. Şimdilik hoşcakalın ve şunu asla unutmayın:

"BİR YANINIZ DA UMUT VE BİR YANINIZ DA COŞKU HER ZAMAN OLSUN"

ZEBANİ

Status | Editör Bozuntusunun günlüğü...

Pause | Disable | Open Log... | Setup...

Hide | Quit | Save Settings | HasSiktir...

İÇİNDEKİLER

PIXEL ÜSTADI 7

"Usta grafiker olmak isteyenlere Turbo abimiz yine yardım ediyor..."

COMPUTER MUSIC 8

"Müzik ruhun gıdasıdır. Acaba sizde gizli bir Beethoven ruhu varmı ?"

RAY - TRACE 10

" Başka boyutlara açılan kapı. Artık sınırları zorlamanın zamanı."

OMAY'LA AMOS 14

"Keşke şöyle bir oyun yapsaydım demeyin artık. Takılın bu adama..."

DOKTOR CHIP 15

"Amiganızın tüm cinsel sorunları ve çözümleri. Uzman doktor gözetiminde..."

TIPS'N'TRICKS 16

"Bazı oyunlar kanser eder, ama bunun çaresi her zaman vardır. Ne mi?"

MAC 27

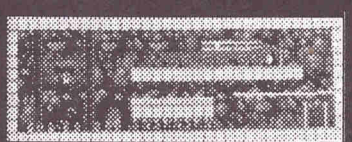
"Mac amcanız yine sizinle. Yeni maceralar, yeni ufuklar..

OYUNLAR 17

*DreamWeb
*Lemmings 3
*Bloodnet
*Aladdin
*ATR
*Powerdrive
*Deathmask
*Türk Oyun Piyasası.....

Acayip bir maceraya hazırlanın. S.20

Hız yapmaya ne dersiniz ? S.23



Salak Lemmingler yine sinir etmeye devam ediyor... S.18

Hey man ! Oyunlar sayfa 17'den itibaren emrinizde. Alın, oynayın, çoşun...

YAZI - DİZİ 28

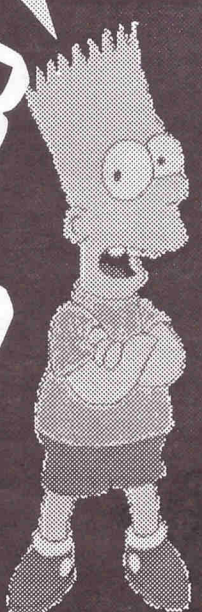
"İlginç konular, dedikodular, yazılar, eleştiriler. Merakaınızı giderin...

KOMMODOR ABİ 29

" Bu dünyanın ve öteki dünyanın en çılgın karakteri, bütün terbiyesizliğiyle burda"

TRASH 31

" Fazla traşa gerek yok. Okuyun, azın, kudurun..."



KÖLE YAZARLAR

Turbo: Omaydan sonra derginin en ağır elemanı. Mutfak lafını ne kadar çok seviyorsa, tuvalet lafından da o kadar çok nefret eder. Adamın hayatı tezatlar üzerine kurulmuştur. Çok gevezedir. Espri yapar, bazen gülünür. mükemmel derecede tüketicidir. (hemde bayağı) Her saat bir şeyler zıkkımlanırken objektiflere yakalanır. Hardcore Rap dinler, bazen kendinden geçer. "Kobrayı salarım haaa" lafını ilk olarak kendisi tarafından bulunduğunu iddia eder. Çok çabuk sinirlenir, sinirlendiği kişinin üstüne atlar. (crunching) Shoot'em up ve arcade oyunlar oynar. Shoot'em right diye bir şey varmış ondan da oynar. Bitirmediği shoot'em up yoktur. FRP'lerden nefret eder. Bi kodumu acayip oturtur.

Zebani: Hesapta Editör. Yazı yazmasını bilmez editörlük yapar. "köpeklerin hepsi bir it sürüsü gibi üstüme saldırdı" diyecek kadar kötü kullanır Türkçeyi. Zaten Türk dil kurumu tarafından ölü veya diri aranıyor. Deli gibi müzik dinler; yani deli gibi death metal mi ne ondan dinler, sonra da beyni patlayıncaya kadar kafa sallar. Saçma sapan kitaplar okur. Arada bir iğrenç espriler yapar. Ayağındaki bir yaratık yüzünden futbolu bırakmış ve kendini menejerlik oyunlarına teslim etmiştir; bu yüzden köpekler gibi The manager oynar, uzay stratejileri oynar. Ayrıca Kick off ustasıdır. Derginin en sinir elemanlarındandır, lanet bir heriftir ama dostu çoktur. Gitar çalmaya özenir ama 2 nota basamayacak kadar beceriksizdir o konuda. Bi de bunun üzerine "grup kurucam, bi grup kurucam" gibi garip şeyler söyler. Bi kodumu oturtur...

Mr. Oz: Derginin en hafif elemanı. (Nihayet) Rüzgar estiğinde onun için tehlike başlıyor demektir. APS uzmanıdır. Dünyada ondan daha iyi APS yapan 2. bir kişi yoktur, olamazda herhalde. Kelime haznesi çok zayıftır. 2 cümle arasına 150 tane "hadi lan" lafını sıkıştırır. Değişiklik olsun diye yemek yer. Hayatın anlamını Adventure'larda ve X-COPY'de bulur; bu arada ingilizce bilmeyipte adventure bitiren sayılı insanlardandır. F klavyede çok hızlı yazı yazdığını söyler ama ben daha bir şey göremedim ağa, galiba bu herif yalan söylüyo lan...neyse, oyun oynadığımız zaman "Arkadaşlar burası atari salonu mu?, " veya yemek yediğimiz zaman " Arkadaşlar burası lokanta mı ?" diyerek hem bizi sinir etmeyi başarmıştır hemde tarihe geçmiştir. Bu arkadaşımız maalesef 8-9 defa kodumu oturtur.

Mac: Derginin ağır elemanlarından. Felsefe uzmanı. Durmadan felsefe yapıp sosyal adalet mi ne, onu arar durur. Bu arkadaşımız baca gibidir. Eşşekler kadar sigara içer. Zaten uzaktan bu adama baktığınız anda etrafında bir atmosfer görebilirsiniz. Bu atmosfer sigara dumanıdır. İnsanları sevmez, kuşları ve köpekleri çok sever. Zaten kendine ait bir hayvanat bahçesi bile var. Dünya da veya Galaksi de tanıyacağınız en üşengeç insandır. Espri de yapar. Ancak El, kol, ayak, ağız, omuz, saç, bel, kör bağırsak, diyafram ve eşşek şakalarından hiç hoşlanmaz. Vampir gibidir; gündüzleri uyur, geceleri uyanır. Usta bi dizgicidir ve imrenilecek bir sosyal hayata sahiptir. (!) Adventure oynar, Simulasyon oynar, Strateji oynar, Elim sende oynar, Seksek oynar, Uzun eşşek oynar, Zımba oynar, önümüze gelene bi tekme oynar.... oynar da,oynar... 2x-45y/cos(x)-67(x-y)+(4x-8y)-z/sin(x)=75 kodumu oturtur.

MEG AMIGA

Omay: Bu adam derginin birinci, dünyanın ikinci sayılı şişmanlarındandır. Bir ara rejim yapmış çalıştıysa da başarılı olamamamıştır. Türkiye Cumhuriyeti'nde çıkarılan bir yasa gereğince bu adamın asansörlere binmesi yasaklanmıştır. Gerçektende 2600 kiloluk asansöre tek başına bindiği halde, asansör yukarıya değil aşağı iniyormuş (bende başkasının yalancısıyım) bu koca adam Sık sık grip, nezle, sinüzit gibi basit ve saçma hastalıklara yakalanır. Amos ustasıdır. Bütün oyunları oynama yeteneğine sahiptir. Mac'ın ideal kölesidir. Bu adam, dünyada hiç küfür etmeyen insanlar arasında birinci sıradadır. Hiç bir şekilde ve hiç bir zaman küfür ettiremessiniz bu nazik ve süruh(!) arkadaşımıza. Bu duruma çok üzülen bizler Omay arkadaşımıza bedava küfür kursları vermekteyiz. Bu adam 1 kodumu oturtamaz çünkü elini veya ayağını kaldırana kadar rakip ya tüyer, yada bu adamı öldürür.

A1200 için üretilmiş en güzel kart nedir diye sorsalar hiç kuşkusuz benim cevabım, resimdeki kartı göstermek ve sonrada Squirrel SCSI demek olurdu. "Hadi canım nerden çıkartıyorsun bunları" diyenler için buyrun yazıyı okuyun. Bi kere bu kart herşeyden önce "SCSI interface" denilen arabirimlerin kullanılması için üretilmiş. Yani bu kartı alıyorsunuz, PCMCIA slotuna takıyorsunuz ve.. ve bakın neler yapabiliyorsunuz:

1-Artık "Ah keşke benimde bir SCSI harddiskim olsaydı" hayalleriniz sona eriyor.

2-İstediğiniz SCSI arabirimini bu kart sayesinde hiç sorunsuz kullanabiliyorsunuz.

3-SCSI teknolojisinin nimetlerinden fazlasıyla yararlanıyorsunuz.

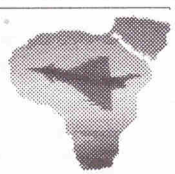
4-PCMCIA slotunu kullandığınız için alttaki "Trap-Door" denen slota yine RAM veya hızlandırıcı bir kart takabiliyorsunuz.

5-Aynı anda 8 Tane SCSI arabirimiyle (tabii alacak paranız varsa) "Full competible" çalışabiliyorsunuz.

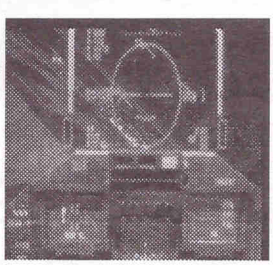
"Neden SCSI kullanayım ki" diyenleriniz olabilir. Tabii ki IDE'ler daha ucuz; ama unutmayın, IDE sistemleri size yukarıdaki olanakları sağlamaz. Halbuki SCSI sistemleri biraz pahalı olmasına karşın muhteşem bir performans sergilerler. Herşeyden önce bilgi transfer hızınız SCSI sayesinde ikiye katlanmış olur. Düşünsenize 2 tane SCSI harddiskiniz var, hemen arkasından CD-ROM geliyor veya SCANNER, TAPE-BACKUP vs. vs. Bunların hepsini bu ufacık kart sayesinde, aynı anda kullanma imkanına sahipsiniz. Eh bütün bunlardan sonra A1200'de sadece oyun oynuyorsanız bu kartı almak şöyle dursun bu yazıyı bile okumamış varsayabilirsiniz. Ama "Ben ciddi birşeyler yapmak istiyorum abi.." diyenlerinizde varsa ve birşeyler alacaksa listenin en başına 'Squirrel SCSI' yi mutlaka koysun. (Biraz şiir gibi oldu sanki)

ÖNCE ÖZETLER

TFX

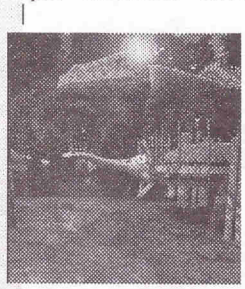


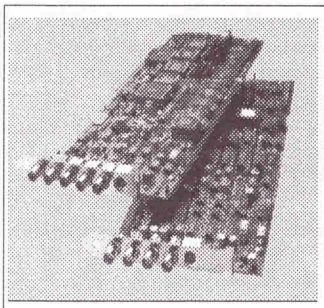
İşte A1200 için gerçek anlamda hazırlanan ilk AGA oyunu. TFX bir çeşit arcade-simulasyon. Diğer simulasyonlarda olduğu gibi başarmamız gereken çok çeşitli görevler var. Ancak durun bakalım bu kadar basit değil. Bakın firma yekililerinden birisi bu oyun için neler diyor: "Bütün simulasyonlardaki en iyi elementleri bir araya getirerek süper bir oyun yaptık." Oyun 256 renk süper grafikler ve süper sesler içeriyor. Özellikle firma sesler için oldukca iddialı konuşuyor. Bakalım ne kadar haklılar, bunu oyun çıkınca göreceğiz. Ayrıca oyunda başarmanız gereken yüzlerce görev varmış. Daha şimdiden 130 görev hazırlanmış durumda. Oyunu, Mükemmel F-29'u yapan DID (Digital İmage Design) yapıyor. (Bu arada benden duymuş olmayın DID, Epic 2'yi 1200' de hazırlamaya başladı) Evet ben bu oyunu merakla bekliyorum, sizde bekleyin.



LOST EDEN

Bi uğraşmadığımız dinazorlar kalmıştı, sonunda onlarda başımıza bela olmaya başlayacak gibi. Bu oyunda çooook, ama çok geçmişlerde yaşayan bir 'fani'yi oynuyorsunuz. Tesadüf eseri yaşadığınız çağ dinazorlar çağı. Bütün işiniz bu dinazorlarla uğraşmak. Yaşadığınız yer zırt pırt dinazorlar tarafından talan edilmekte. Eee böylede yaşanmaz ki. Bu durum da Yapacağınız iş, sağlam yapılar kurmak ve dinazorlarla mücadele etmek. Oyun oldukca ilgince benziyor. Yapımcı firma KGB oyununu yapan CRYO. Oyunun türü için Adventure ve Strateji karışımı diyebiliriz. Lost Eden'in en büyük özelliklerinden birisi de bütün grafiklerin ve animasyonların Ray-trace olması. Bu durum oyuna oldukca iyi bir hava katacağa benzer. Yalnız tek sorun yer sorunu. Şimdilik CD32 versiyonu hazırlanıyor. Ondan sonra A1200 versiyonu piyasaya çıkacak. Ama nasıl çıkacak onu bilmiyoruz işte (30-40 disket olabilirmi? yok,yok olamaz). Sonuçta çıktığı anda listeleri alt-üst edecek bu oyunu dört gözle bekleyin.

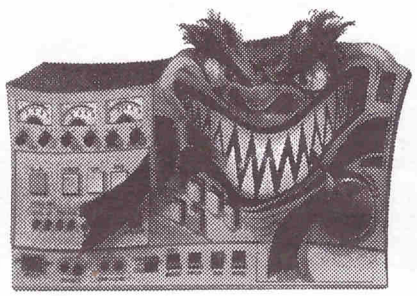




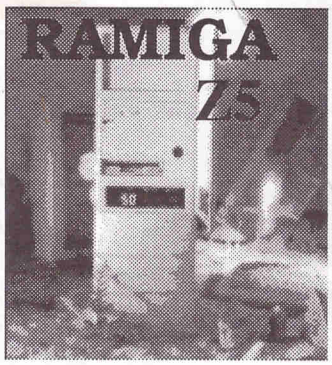
ANİMASYONDA VIDEO KAYIT PROBLEMLERİ TARİHE GÖMÜLDÜ !

Evet yukardaki sloganın doğruluğunu ancak DPS'nin PAR (personel animation recorder) sistemini gördükten sonra anlayabilirsiniz. Bu sistemde öyle saatlerce oturup, resimleri başka formatlara çevirmek yok, teker teker kaydetmek yok, daha da önemlisi yer ve hafıza sorununuz hiç ama hiç yok. Bu muhteşem sistem sayesinde bütün yüksek kapasiteli animasyonlarınızı, özel bir harddisk sayesinde (bu harddisk bizim bildiğimiz harddisk'lerden biraz farklı çalışıyor, yani çok çok hızlı) çok basitce kaydedip, 24-BIT resim kalitesinde ve real time izleyebilirsiniz. Bu kartın en güzel özelliklerinden birisi 'render' esnasında direk olarak kayıt yapabilmesi. Ayrıca yine aynı firmanın DPS AD 3000 video capture kartı ile aynı şekilde saatlerce, pardon dakikalarca görüntü alabilir ve bunların üzerinde istediğinizi yapabilirsiniz. Tabii bu dakikalarca kayıt dediğimiz olay yine harddisk'in kapasitesine bakıyor. Bu kartı, Multimedia alanında ciddi uğraşlar veren arkadaşlara, Televizyon istasyonlarına, Stüdyolara ve birçok reklam şirketlerine şiddetle tavsiye ediyorum. Benim kısaca tanıttığım bu muhteşem kart hakkında daha detaylı bir bilgi almak istiyorsanız, aşağıdaki kişi ve kuruluşa baş vurabilirsiniz:

AKAR Co. Sedat Çöloğlu. TEL:2434314



DPS PAR



Tower kasa içine konmuş ve özellikleri artırılmış bir A1200'e ne dersiniz? İşte karşınızda Ramiga Z5. Daha önce sadece dedikodusu yapılan bu alet şimdi tamamıyla satışa sunuldu. Tabii bu gelişmelere fazlasıyla sevinmemiz gerekiyor. Amiga yavaş yavaş toparlanıyor. Şimdi gelelim yeni makinamıza: Bildiğimiz bir A1200, PC'lerdeki gibi bir kasanın içine yerleştirilmiş. Standart A1200 özelliklerinden başka 5 tane Zorro II slotu bulunuyor bu kasada. Böylece A1200 ile profesyonel işler de yapabileceğiz. Mesela birçok Video kartı veya 24 grafik kartlarını takıp çalışabileceğiz. Makinanın içinde 3 tane 5.25 ve 5 tane 3.5 floopy sürücü yeri var. Burada biraz cömert davranmışlar. Ayrıca Power supply yeri de hazır olarak duruyor. Tabii saati unutmamışlar, birde 'real time clock' var. Dış yüzeyde ise sağlam yapılı ve çelik gövdeli bir kasa(!) ve üzerinde bazı işlemlerin yapıldığını gösteren ışıklar ve sayılar var (CPU'nun çalışmasını gösteren rakamlar vardır ya işte onlar) Bu ışıklardan HD olanı maalesef yok. Ayrıca PCMCIA slotu bu Amiga da yok. Tabii hardiski koyacak yer de maalesef yok. Harddiski floopy sürücülerinin olduğu yerlerden birisine koyacaksınız artık. Bunun içinde ek bir kablo yaptırmanız gerekiyor. Aslında güzel özelliklerinin yanısıra eksik bazı şeyler de var. Mesela HD için koyacak yer olmaması, PCMCIA slotunun kaldırılması vs. vs. Sonuçta profesyonel kullanımlar için kısmi bir çözüm olabilir Ramiga Z5. A4000 alacak parası olmayanlar bu makinayı rahatlıkla kullanabilirler. Tek sorun şu anda bu makinadan ülkemizde bulunmaması. En yakın zamanda -Umarım- ülkemizde de kullanılmaya başlanır. Makinayı yapan firma şu sıralar Amiga için en çok faaliyet gösteren firmalardan RAMİGA. Bu firmayı aslında tebrik etmek lazım. Neredeyse her ay değişik bir Hardware veya Software ile meydana çıkıyorlar. Şimdi fiyat meselesine gelelim: Makinanın ingilteredeki satış fiyatı 400 Paund. Gördüğünüz gibi biraz pahalı. Ayrıca ülkemize daha da pahalıya geleceğinden hiç kuşkunuz olmasın. Ben derimki biraz daha bekleyelim, piyasa birçok olaya gebe, her an bir süpriz patlatılabilir.

KISA KISA

* Sevdiğim firmalardan Team 17, Doom benzeri süper bir oyun çıkartmaya hazırlanıyor. İsmi:Alien Breed 3D. Belki de siz bu yazıyı okurken piyasaya çıkmıştır bile. Ben demosunu gördüm ve çok beğendim. Doom gibi bir oyun Amiga da yapılmaz diyenlerin gözüne (ve gö_üne!) sokmak için bu oyunu bekleyin ve alın.

* Muhteşem Ray-Trace programı Lightwave'in 4.0 versiyonu piyasaya çıkmak üzere. Zannediyorum PC'de çıktı. Belki de şu sıralar Amiga da bile çıkmıştır belli mi olur ?

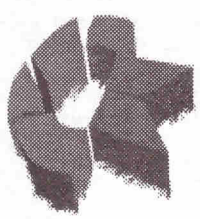
* Artık software firmaları CD'de oyun çıkarmaya başlıyor. Bütün güzel oyunlar CD için yapılıyor. Aslında geç olmadan bir tane almak lazım ama..neyse. Bunun CD olayının son örnekleri CD32'de de çıkacak olan CYBERWAR ve MEGA RACE. Cyberwar oyununun demosunu gördüm ve 2 gün konuşamadım. Aynı şekilde Mega Race'i gördükten sonra bir daha yemek yemedim. Ben bu iki oyun için bile bir tane CD32 alıcam galiba...

* Yılan hikayesine dönen DELUXE PAINT 5 nihayet çıktı. Oyunun pardon programın orijinali 8 disket kadar ve pahalı; ama program çok çok güzel yapılmış. Bu program hakkında tam açıklamayı önümüzdeki ay yayınlayacağız. Bizim hıyar turbo bu programı hayatı pahasına da olsa çözüp dergi de ilk olarak yazma ünvanına sahip olmak istiyor.

* Amiga da şimdiye kadar yapılan en kapsamlı ray-trace programı olan Real-3D'nin 3.0 versiyonu yakında piyasaya çıkıyor. Bu yeni versiyon üzerinde harıl harıl çalışan Finlandiyalı deli topluluk Realsoft, mikrofonlarımıza şu açıklamayı yaptı: " Programa kuantum fiziği ve gezegenlerin çekim kuvvetlerini eklemeyi unutmadık, ayrıca tübülans ve Mod'larla beraber ergodik hipotezin atomlar üzerine uyguladığı kinetik enerji formülleri de bu programda yenilikler arasında...!". Tabii böyle bir açıklama tarafımdan uydurulmuş olup programın çok yakında çıkacağı ve daha da karmaşık olacağını kesinlikle doğrudur (harbi!).

* CYBERSTORM 060. Eğer bir A4000'niniz varsa artık ona bir çift (hatta 2,3,4 çift) kanat takmanın zamanı geldi. Bu kart A4000 için üretilmiş bir hızlandırıcı karttır. Normal 040'lı bir A4000 den 4 kat hızlı çalışmaktadır. Normal A4000 18 mips gösterirken bu kartı taktığınız başka bir A4000 (veya aynı A4000) 80 mips (million instructions per second) göstermektedir. Hıza bak: 80 mips. Destur diyelim de çarpılmayalım abi. Neyimize gerek 80 mips; Biz 1,2,3 mips'lerin çocuğuyuz. A500'ün muhteşem 7 Mhz'lik(!) hızı dururken ben ne yapayım 80 mips'i. A4000'i olup da Animasyon yapan Master abilerimiz için bu kart, alınması farz bi kart. Satıcınızdan ısrarla istemeyin bence çünkü çok pahalı. Biraz bekleyin ucuzlasın.

* Amiga da yavaş yavaş oyun piyasası yeniden canlanıyor. Çok yakında 2 yeni oyuna daha kavuşacağız: High Seas Trader ve Chaos engine 2. High Seas Trader'da bir kaptanı oynuyorsunuz. Amacınız denizler üstünde 20.000 fersah(!) aşıp ticaret yapmak, para kazanmak, savaşmak (belki de sevişmek!) falan filan. Yalnız dikkat edin her liman da bir sevgili yok düşman var ve iyi sevişmiyorlar !. Chaos Engine 2 ise tahmin ettiğiniz gibi; yine kötü adamlar, iyi adamlar, süper silahlar, süper grafikler vs. vs. Daha ne diyim, alın işte.



Hepinizin bildiği gibi Commodor firması battı. Bundan sonra ne olacak? Amiga ölüyormu? İsim hakkını almak isteyen firmalar, yeni modeller, Avrupadaki durum, kurtarma çalışmaları ve muhtemel yeni modeller hakkındaki son dedikodular YAZI-DİZİ köşemizde.

HAZIRLAYAN VE SUNAN:

ZEBANi

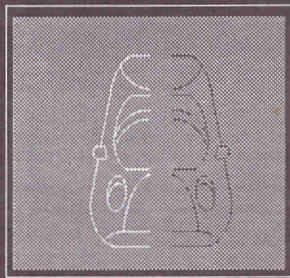
PIXEL üstadı

GFX

PİXEL BÖCEKLERİ BEYNİNİZİ KEMİRECEK!

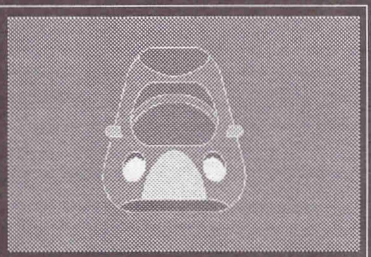
Uzun zamandır sizler için bir şeyler yazmıyordum. İşte bundan sonra bu ayrılık bitti. Yine sizler için en basit grafik teknikleri ile grafik dünyasında yol alacağız. Burada anlatacağımız belki profesyonel grafikerler için basit şeyler olacak ama bizim amacımız, bu işe yeni başlayan kişilerinde bir şeyler yapması. Gerçi uzun zamandır bu piyasada profesyonel grafiker arkadaşlar bulamıyorum ama neyse, umarım bundan sonra bir çok kişi bu iş ile uğraşır. Eğer yaptığınız resimlerin burada basılmasını ve disketlerimizde dağıtılmasını istiyorsanız bize yollayın. ve bittabii grafiklerinizin değerlendirilmesini ve bir yerde kullanılmasını istiyorsanız durmayın bize yazın. Bu sayımızda sizlere basit bir şekilde yarış arabası, yada gelecekte kullanılan arabalardan yapmasını öğreteceğiz. Hazırsanız Deluxe Paint'inizi yükleyin ve aşağıdakileri uygulamaya başlayın. Paletimiz çok basit. Bu resim için bize 10-13 tane gri tonu yetiyor. Palette Beyaz renkten siyaha kadar bir rengi spread yapın. Bunu yaptıktan sonra sayfanın muhtelif yerlerinde görülen şekillere bakın. Gördüğünüz gibi bu ayki şeklimiz oldukca basit. Resimlerin yanlarında yazan yazılardan şekli daha iyi çizebilirsiniz. Ben şimdilik müsadenizle yüksek huzurlarınızdan ayrılıyorum ve bekliyorum. Ne bekliyorum? Tabii ki mektup. Bu tür konular hakkında bilmek istediğiniz herşey canınız ciğeriniz turbo'da bulunur ona göre. Gelecek sayıda yine bu sayfalarda buluşmak üzere pol pixelli günler diliyorum.

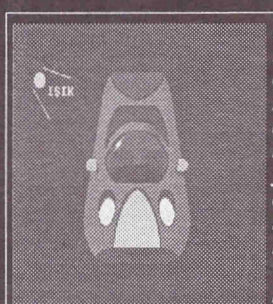
HOŞCAKALIN



ŞEKIL 1:
Burada bir renk ile arabanızın dış çizgilerini yani kontürlerini çizin. Burada bir tiyo var. Araba, biliyorsunuz simetrik bir cisim. Sadece bir tarafını yani yarısını çizin. Sonra bunu brush olarak alın ve "x" tuşuna basın. Böylelikle bunun simetriğini almış olursunuz. Bunu hemen yanına basın.

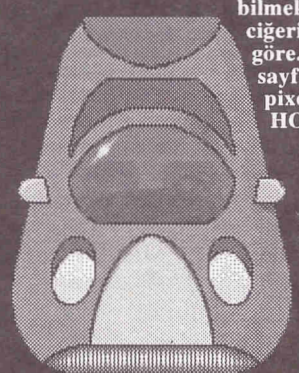
ŞEKIL 2:
Burada da gerekli bölümleri boyuyoruz. Arabanın temel rengi gri. Yüzeyleri ışık ve gölge durumlarını düşünmeden boyuyoruz.

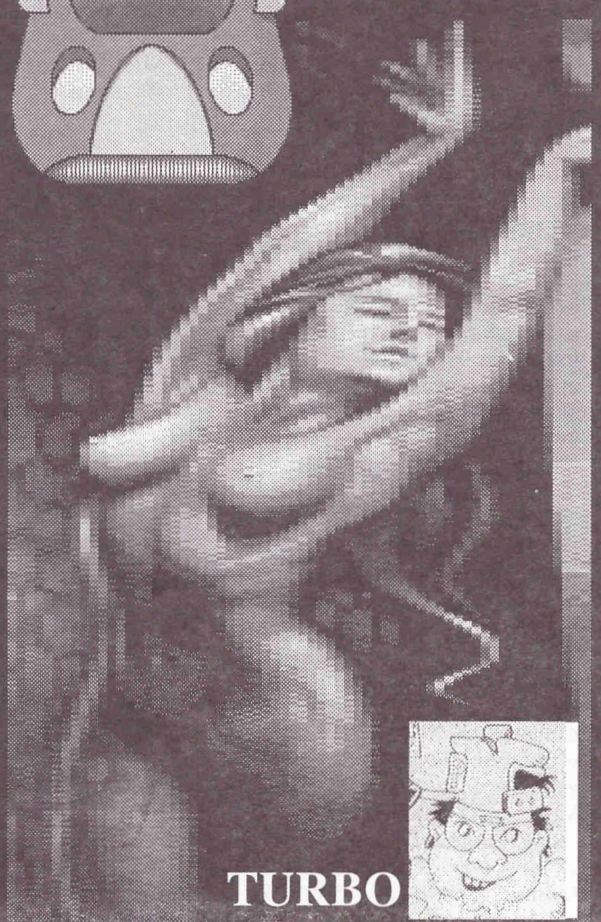




ŞEKIL 3:
Burada ilk önce stencil ile kontür çizgilerini siliyoruz. Daha sonra ışığı her zamanki gibi sol üstten geliyormuş gibi düşünerek gölgeleri ve parlaklıkları koyuyoruz. Daha sonra siyaha boyadığımız yani sildiğimiz kontür çizgilerini durumuna göre daha koyu renkler sayesinde smooth yapıyoruz. Böylelikle kırıklıkları minimum seviyeye indiyoruz. Cam kısmına ise en açık tondan koyu tona kadar geçiş koyuyoruz.

ŞEKIL 4:
Burada arabanın far ve motor kısmının süslenmesini görüyoruz. Açık renkler kullanarak parlaklıklar yapıyoruz. Zemin rengine kadar koyu tonlar kullanarak parlaklık havası veriyoruz.

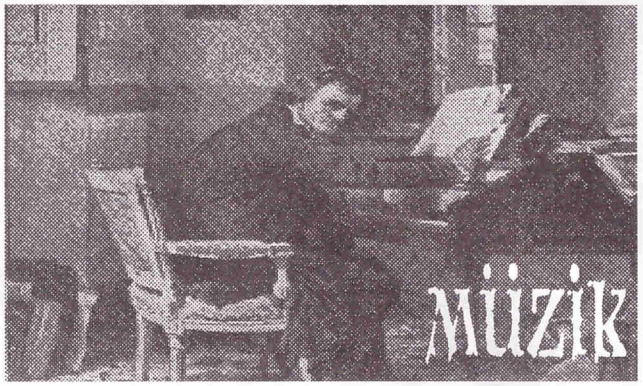




TURBO

Topu yere indirmeliyiz...

COMPUTER MUSIC



Duygularda, düşüncelerde, kalplerde, uçsuz bucaksız evrende, her zaman ve her yerde: MÜZİK.

Hobareyyy arkadaşlar, hepinize selam. Nasılsınız iyimisiniz, ne yapıyosunuz, hayat nasıl, amacınız ne, nesiniz kimsiniz, ben kimim ? Evet, öyle garip garip bakmayın. Konumuz müzik. Müzik ruhun gıdası, bir insanın en yakın arkadaşı, müziksiz hayat olmaz, müziksiz insan olmaz. Müzikle hastalıklar bile iyileştiriliyor. Biz de sizin müzikle ilgili hastalıklarınızı iyileştirmek için, bu ay ve bundan sonraki her ay, burada Amiga ile ilgili müzik sorunlarınızı çözeceğiz. Ancak bunu yaparken kafanızı patlatıp sizi müzik programlarındaki menüleri açıklayarak boğmayacağız. Bizim amacımız, burda sizinle beraber müzik yapmak. Bunun içinde müzik yapmanın bazı tekniklerini öğreneceğiz. Bunu yaparken zaten o müzik programını öğrenmiş olacaksınız. Yani bizim sistemimiz bir çeşit 'Tutorial' niteliğinde, hatta gelişmiş bir tutorial'da denielbilir. En baştada dediğimiz gibi burada müzik yapmanın bazı tekniklerini öğreneceğiz demiştik. Müziklerimizi yaparken bir Tracker programı olan ProTracker V3.15'i kullanacağız. Bu yüzden; en yakın bayiye uğrayıp bu mükemmel tracker'ı mutlaka alın. Zannediyorum hepiniz Tracker'ların nasıl bir mantıkta çalıştığını biliyorsunuz. Onun için burada uzun uzadıya derinlere dalmak istemiyorum. Ama yinede kısaca özetleyecek olursak; Tracker'lar, Amiga da müzik yapmak için kullanılan en basit müzik programlarıdır. Bu tür programlar örneklenmiş sesleri (ileride göreceğiz bizi izlemeye devam) kullanırlar. Yani bir sampler kullanarak, herhangi bir müzik kaynağından alınan sesleri. Notalar ise, bildiğimiz nota mantığında işler ama şekil olarak değil, harf olarak görürüz. Şarkıların (türkülerin, makamların...) hepsi pattern'lerden oluşmuştur. Bu pattern'lere, elimizdeki sesleri kullanarak nota yazarız ve bunları 'modÜl' olarak kaydederiz (eziyet çekmek isteyenler 'song' olarak kaydedebilirler). İşte bütün iş bu kadar. Sanırım ne anlatmak istediğimi anladınız. Şimdi bu ayki ilk konumuz Cross (Davul), Snare, Crash ve Hihat(zil) kullanarak bir davul Track'ı (bölüm) yazmak. Eğer bu tür programlarda müzik yapmak istiyorsanız, ilk önce kendinize bir ritim, bir altyapı oluşturmanız gerek. Bu yüzden ben ilk olarak size bu aletleri kullanarak nasıl ritim yazılır onu göstereceğim. Evet şimdi hazırsanız buyrun Halil ibrahim sofrasına :

Burada ilk yapacağımız iş programı yüklemek. Program yüklendiğinde ilk önce bize gerekli olan enstrümanları yüklememiz gerekiyor. Bunun için sol tarafta bulunan Samples ikonunun yanındaki, yukarıyı gösteren oka basarak 1 konumuna getirin (bu oklar elimizdeki enstrümanların sayısını gösterir ve toplam 32 tane kullanma hakkımız var). Bu aşağı-yukarı oklarla oynayarak istediğimiz enstrümana gelebiliriz. Şimdi 1. enstrüman için ilk önce ekranın ortasında bulunan Disk op. ikonuna basın. Burada bayinizden veya başka bir yerden edinebileceğiniz enstrümanları yüklememiz gerekiyor. Bu enstrümanlar yukarda tanımladığımız biçimde olabilir yani sizin bulacağınız enstrümanlar herhangi bir davul, snare, crash ve hihat biçiminde olmalıdır. Bu enstrüsanlardan piyasa da dünya kadar var, onun için bulmakta zorlanacağınızı hiç zannetmiyorum. Şimdi tekrar disk op. menüsüne girin ve ilk enstrümanı klikleyin. Böylece o sesi hafızaya birinci enstrüman olarak yüklemiş oldunuz. Bu işlemi diğerleri içinde tekrarlayın. Eğer 4 enstrüman hazırsa geçelim notaları yazmaya(Bu arada sample'ların sırası aynen şöyle olmalıdır: 01-Cross, 02-Snare, 03-Crash, 04-Hihat). Şimdi size örnek olarak Protracker'dan şöyle bir nota verelim:

A-2 01 000

Bu, tracker programlarında sık gördüğümüz nota yazma şeklidir. Notalarımızı Bilgisayarımızın klavyesini kullanarak yazıyoruz. (eğer MIDI'niz varsa böyle bir sorununuz yok) Klavyedeki Q ve Z serisinde devam eden tuşlar nota yazmaya yarar. 1 ve A serisinde bulunan tuşlar ise Q ve A serisinde bulunan

çalardık, mandolin çalardık) Burada Q-Z serisinde bulunan Q ve Z en kalın notalardır ve sağa doğru gidildikce incelir. Ayrıca F1 ve F2 tuşlarını kullanarak notaların oktavlarını artırıp azaltabiliriz. Şimdi isterseniz yukarıdaki örnek notayı bir incelemeye alalım: En başta bulunan A-2, o anda bastığımız notadır. Bu notayı basmak için önce herhangi bir kanalın üzerine gelip (Mesela belirteçi, ok tuşlarını veya Tab'ı kullanarak 1. kanala getirin) space tuşuna basın. Ondan sonra "Y" tuşuna bastığınızda o notayı bulunduğu yere koymuş olursunuz. (y tuşu o notanın bulunduğu yerdir) Space tuşunu her nota girerken kullanmanız gerek (programda Edit ikonunun klavye karşılığı space'dir, ayrıca A,B,C,D,E,F,G harfleri de Do,Re,Mi,Fa,Sol,La,Si notalarının karşılığıdır). Ondan sonra gelen 2 haneli rakam ise o notanın kaçıncı enstrüman olduğunu gösteriyor. En sağdaki son üç rakam da programın en önemli bölümlerinden birisi olan komut bölümünü oluşturuyor. Burada (daha sonra detaylı olarak göreceğiz) bir takım sayılar ve harfler girerek, müziğimizi daha cazip hale getirebiliriz ama şimdilik bu konu çok uzun olduğundan, burada ona yer vermeyeceğiz. Evet nota bölümünü anladınız umarım. Şimdi isterseniz olayı daha iyi anlamanız için hep beraber bir davul ritmi yazalım : (Şekil-1'e bakınız.)

Bu şekildeki notaları yan tarafta belirtilen satırlara yazmalısınız. Diğer kullanılmayan satırları fazla yer kaplamasın diye koymadık. Sonuçta sedece hangi satırda enstrüman varsa onları koyduk. Şekildeki kanal-1 ve kanal-2 ise kafanızı karıştırmasın. Buradaki amaç, yazacağımız bülümün 2 kanaldan oluşacağını belirtmek içindir; yani siz bunları programdaki 4 kanaldan herhangi birisine yazabilirsiniz. Evet şekilde de görüldüğü gibi satırlara notaları yazdık. Şimdi play tuşuna (tuş olurmu angut! ikon, ikon) basıp sonucu görebilirsiniz. Eğer bu ritmi sevmesseniz, buna benzer bir teknikle sizde bir ritim yazabilirsiniz. Yapacağınız tek şey notaları yukarıda olduğu gibi mantıklı bir şekilde yerleştirmektir. Burada 2.kanalın başında bulunan F03, pattern hızını belirtiyor. İsterseniz bunu F01'den F12'ye kadar değiştirebilirsiniz. (Edit ikonuna basıp önce F, sonrada 3 tuşuna basın. Ayrıca F01 en hızlı, F12 en yavaştır)

Evet bu aylık bu kadar. Gelecek ay daha detaylı olarak yine davul ve davul ataklarını öğreneceğiz. Eğer herhangi bir sorununuz olursa adresimizi biliyorsunuz. Önümüzdeki aya kadar siz yukarıdaki örneği inceleyip bol bol alıştırma yapın. Evet, artık ayrılık zamanı geldi. Bu tabii ki ilk ay olduğu için böyle basit bir konuyla yetinmek zorunda kalıyoruz.Aslında benim size anlatacağım çok şey var ama zaman ve yer konusu problemi her zaman baş gösterdiğinden, onları daha sonraki muhabbetlerimize bırakıyorum. Ben size her zamanki gibi bol müzikli dakikalar dileyerek huzurlarınızdan ayrılıyorum efendim HOŞCAKALIN.

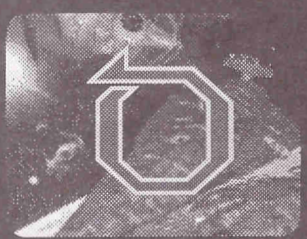
ZEBANI

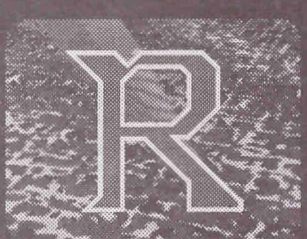
ZEBANİ

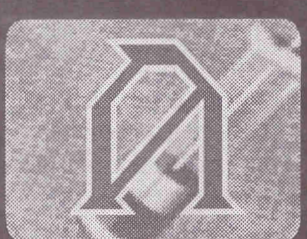
	KANAL-1	KANAL-2
00	A-2 01F03	B-2 03000
08	A-2 02000	A-2 04000
12	A-2 01000	
13	A-2 01000	
14	A-2 01000	
16	A-2 01000	A-2 04000
20	A-2 01000	
24	A-2 02000	A-2 04000
28	A-2 01000	
30	A-2 02000	
32	A-2 01000	A-2 04000
38	A-2 01000	
40	A-2 02000	A-2 04000
44	A-2 01000	
46	A-2 01000	
48	A-2 01000	C#3 03000
52	A-2 01000	
54	A-2 01000	
56	A-2 02000	C-3 03000
60	A-2 01000	
62	A-2 02000	

ŞEKİL-1: Burada da Görüldüğü gibi sadece gerekli olan satılara notaları giriyoruz. Diğer satırlar boş, onlara nota girilmiyor. Bu notaları yazmak için klavyeden y, I ve 9 tuşlarını kullanın. Buradaki notaları yazdığınızda güzel bir ritim çıkacaktır ortaya. Eğer diğer 2 kanala farklı bir melodi yazabilirseniz, kısmen de olsa müzik yapıyorum diyebilirsiniz.

Ayrıca %90'ı saçma bir duygusallığa sahip







"2 boyutlu grafik ve animasyon yapmaktan sıkıldınızmı? Peki 3 Boyuta ne dersiniz? Cevabınız evetse tam yerindesiniz.Artık gizli kalmış yetenekleri göstermenin zamanı geldi.Bu sihirli diinyada sizinde biryeriniz olmalı."

Selam size ray-trace'e ve 3 boyuta gönül vermiş kahramanlar. Bundan böyle (tabii yaşadığımız sürece) burada sizlerle ray-trace muhabbetleri yapacağız. Bu muhabbetlerde ben size ve -yerine göre- siz bana bir şeyler öğreteceksiniz. Yani kısacası, bu sayfa, ray-trace tanrılarının sayfası olacak. Bu sayfada ray-trace ile ilgili herşey olacak. Şimdi nasıl olacak da olacak ? Şöyle; bir kere ben size bu sayfada öyle eşşek gibi oturup programın menülerini anlatmayacağım. (tabii ki!) Bu hem sizin için sıkıcı, hemde benim için. Bunun yerine, ben size programla ilgili 1 veya 2 örnek açıklayacağım. Yani ben size gerekli komutları bu sayfada adım adım vereceğim; sizde bu komutları uygulayıp animasyon veya resim oluşturacaksınız. Nasıl gayet basit değil mi ?

Şimdi ne demek istediğimi anlamanız açısından size bu sayfanın ilk örneğini açıklayacağım. Bunun için elinizde olması gerekenler: (sanki yemek tarifi veriyoruz)

1- A500 (veya 2000-3000-4000) Benim tavsiyem: A4000

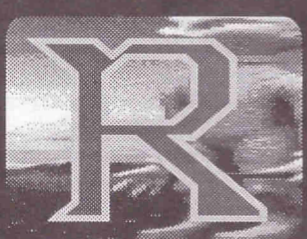
2- İmagine 2.0, 3.0, Lightwave 3,5 veya Real 3D v2.0

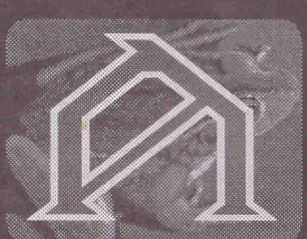
3- Harddisk (olmayanlar disketten idare edecekler) Benim tavsiyem: şöyle 400-500 MB SCSI bir harddisk.

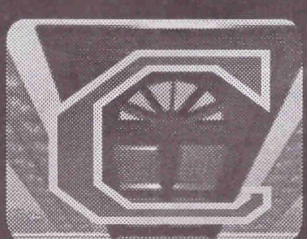
4- Hızlandırıcı kart (olmayanlar birkaç saat veya birkaç gün fazla bekleyecekler. Eeeee bu da kaderin cilvesi) Yine benim tavsiyem: Hızlandırıcı kart şart; bu yüzden Amiganızın modeli ne olursa olsun mutlaka bir hızlandırıcısı olsun. (reklam sloganı gibi oldu)

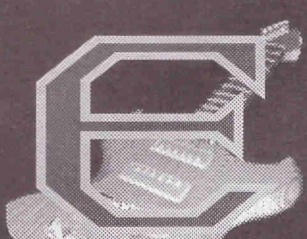
5- En az 1, en çok 6 MB ram (bakın bu ram konusu çok önemli) Tekrar benim tavsiyem: 2 çip + 8 fast = 10 MB (ohaaaaaa)

6- Ve birde peygamber sabrı, iyi iki çift göz, sağlam kafa, sağlam vücut, Bol vakit, el-ayak-klavye koordinasyonu, hacmi geniş bir mide ve bolca kitap, kaset.... Şimdiiii, ne yapacağımıza karar verelim. Bu ay ilk denememiz olacağından ve kolaydan zora doğru gideceğimiz için, ilk önce basit birkaç obje yapıp ondan sonrada onları render etmesini öğreneceğiz. İlk baştada dediğim gibi, bunların hepsini adım adım burada yazacağım. Tabii gerekli yerlerde bir takım teknik açıklamalar olabilir. Program olarak İmagine 3.0'ı kullanacağız. Bu programda yapılması gereken herşeyi sıra-sıra yapacağız. Daha sonra diğer programlara geçicez. Eh artık anlatacak fazla birşey kalmadı umarım. Ama sizin de sorularınız olursa (ki olacaktır mutlaka) veya ilginç projeleriniz, animasyonlarınız, resimleriniz olursa hemen benimle irtibat kurun. Yazışma yoluyla herşeyi halledebiliriz heralde. Bu sayfayı sakın mektupsuz ve sorusuz bırakmayın. Evet hadi bakalım hazırsanız başlıyoruz.









MASA VE ÜZERİNDE SAP GİBİ DURAN BARDAK PROJESİ

1- İlk önce programı yükleyin ve hemen kendinize yeni bir proje açın (project/new) buraya herhangi bir isim girin ve ok'a basın. Daha sonra kendinize bir alt proje açmanız gerekiyor. Burada ekranın sol üstündeki rendering subproject/new bölümünü kullanacaksınız. Buraya da bir isim verip ok'a basın. Şimdi Detail editor'e geçin.

2- Burada görüldüğü gibi 4 ana pencere var. Bunlardan 3'ü sağ,sol ve üst olarak; diğeri ise perspektif ekranı olarak tanımlanmış. Şimdi ilk olarak masa yapacağız. Başlamadan önce üstteki pull-down menülerden Display/coordinates ve Display/solid seçeneklerini aktif hale getirin.

3- Şimdiiiik, ilk olarak masanın ayaklarından başlamalıyız. Bunun için Object/add/primitive'i seçin. Burada karşınıza çıkan katı cisimlerden "plane"i seçin. Masamızın ayağı için bazı parametreleri değiştirmemiz gerekiyor. Bu yüzden Plane'nin parametrelerini aşağıdaki gibi değiştirin:
Width=10, height=100, horizontal sections=1, vertical sections=1
Horizontal sections ile Vertical sections'ı 1 yapmamızın amacı,objenin poligon sayısını artırmayarak; hem hafızadan kazanmak hemde hızdan. Zaten ileride "obje yapma ve hazırlama teknikleri" konusunda bunlara detaylı olarak değineceğiz.

4- Her 3 ekranda görüldüğü gibi düz ve uzun bir objemiz var. Bu obje masamızın birinci ayağını oluşturuyor. Şimdi sırasıyla şu işlemleri uygulamaya devam edin: objeyi seçin (Eğer obje turuncu renkteyse F1'e basın veya ortasında bulunan axis'e klikleyerek seçin. obje seçildiğinde mavi renkte olacaktır) Functions/mold menüsüne girin. Buradaki metodlardan "extrude" ikonunu seçin. Şimdi, önünüzdeki pencereden hiç birşeyi değiştirmeden "perform" ikonuna basın. Görüldüğü gibi 2 boyutlu objemiz "y" axis'i boyunca uzayarak derinlik kazanmış oldu.

5- Bu, masamızın ilk ayağı, artık 2. ayağını yapmamız gerekiyor. Bunun için yukardakilerin aynısını yapmayacağız elbette. Bir daha aynı işlemleri niye uygulayalım ki. Şimdi masamızın ikinci ayağı için objeyi seçin.(F1) Yukardaki menülerden Object/copy'yi seçin.Hemen ardından object/paste menüsünü seçtiğinizde, aynı objeden 1 tane daha yaratmış olursunuz. İki objeyi de görmek istiyorsanız, seçilmiş objeyi "move" ile (klavyede "m" harfi veya alttaki ikonlardan "m" olanı) istediğiniz yere götürün. Bu arada 2. obje gözükmeyecektir. Bunun için ekranı tazelememiz gerekiyor. Display/redraw dediğinizde ekrandaki tüm objeleri görmüş olursunuz.

6- Umarım buraya kadar herşey yolunda gidiyordur. Şimdi elimizde 2 tane obje var. Bu objeleri "Ayak1" ve "ayak2" olarak save edin.(object/save) objelerinizi, projenizin içindeki "objects" directory'sine save edeceksiniz. Zaten buradaki "objects" directory'si program tarafından otomatik olarak açılır. 2 objeyide save ettikten sonra silin. (object/delete)

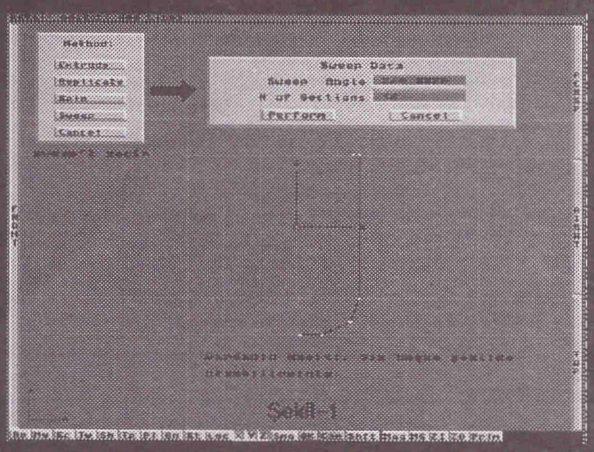
7- Şimdi masanın üst kısmını yapacağız. Bunun için tekrar Object/add/primitive'den plane ikonunu seçin. Şimdi vereceğiniz yeni değerler şunlar:
width=320, height=200
Hoizontal sections=1, Vertical sections=1
Şimdi dikdörtgen biçiminde daha büyük bir objemiz var. Objeyi seçin ve tekrar Functions/mold menüsünden "extrude" ikonuna basın. Burada hemen "perform"a basmayın; çünkü objeye "y" axis'inde derinlik verirken değeri kendimiz girmeliyiz. Buradaki otomatik değer Length=100'dür. Siz burada 100'ü silin ve yeni değer olarak "length" yazan yere 18 rakamını girin. Perform'a bastığınızda objemizin derinliğinin daha kısa olduğunu göreceksiniz. Şimdi bu objeyide "masatist" olarak save edip silin.

8- Sıra, masanın altına koyacağımız ek parçaya geldi. Bunun için yine Object/add/primitive'den "plane" ikonuna basın ve yeni değerler olarak şunları girin:
width=210, height=70
Horizontal sections=1, Vertical sections=1
Bu yeni obje masanın altına yerleştirilecek. Bunu da y'axis'i boyunca "extrude" edin. Değer olarak Length=15 girin. Bu objeyide "parça" olarak save edip silebilirsiniz.

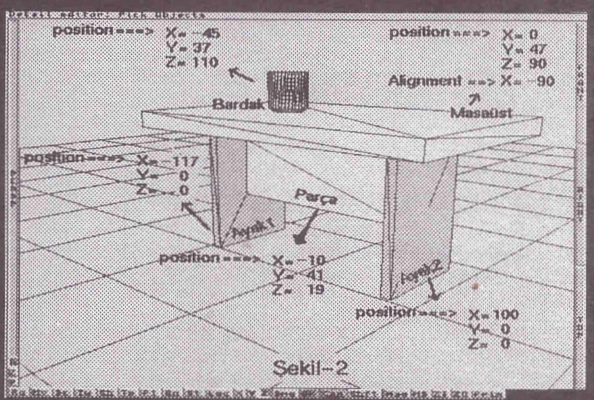
9- Evet son yapacağımız obje masanın üstünde sap gibi duracak olan bir bardak. Bu bardağı yapmak için artık plane kullanmayacağız. Bardağı daha değişik bir teknikle yapacağız. Şimdi ilk önce "Front view"a girin. Object/add/axis seçeneğiyle bir axis yaratın. Yarattığınız axis otomatik olarak x=0, y=0 ve z=0 koordinatlarında yer alacaktır. Şimdi axis'e yaklaşın. (Yaklaşmak için aşağıdaki ikonlardan sağ tarafta olan "ZI" ikonunu kullanacaksınız. Anlamı Zoom in. "ZO" olan ikonuda siz tahmin edin artık) Axis'e yeterli olarak yaklaştıysanız hemen F1 ile axis'i seçin. Şimdi yukarıdaki menülerden Mode/add lines'a girin. Burada mavi olan axis siyaha dönüşecektir. Şimdi bardağı 2 boyutlu olarak düşünmeniz gerekiyor; yani bir kağıda basit bir bardak nasıl çizebiliyorsak, burada da basit bir bardak çizeceğiz. Ancak bardağı kağıda çizer gibi bir bütün olarak çizmeyeceğiz. Şimdi Axis'in sağ tarafına bardağın bir kesitini çizeceğiz.(Şekil-1'e bakınız) Bunun için alttan başlayarak, axis'in sol tarafına

PERSP AZPI RIG

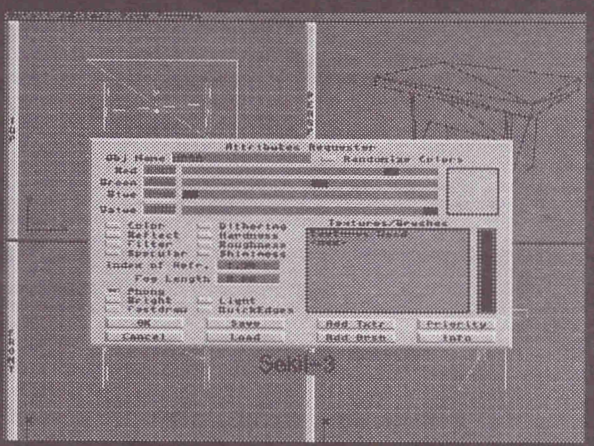
ŞEKİLLER



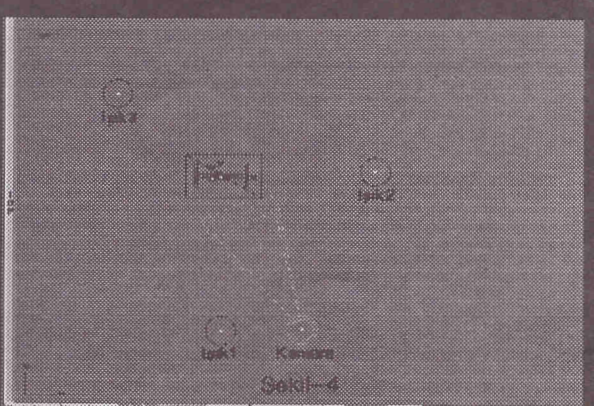
Şekil-1



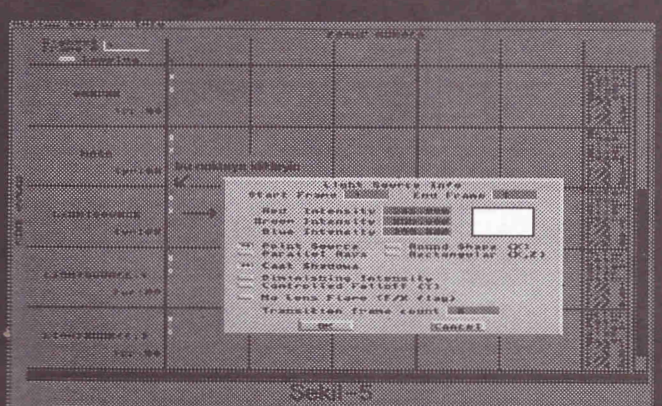
Şekil-2



Şekil-3

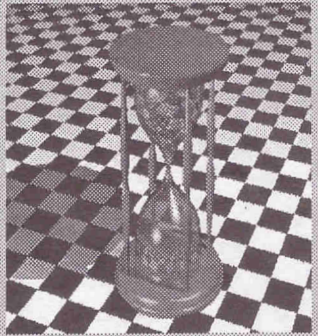


Şekil-4

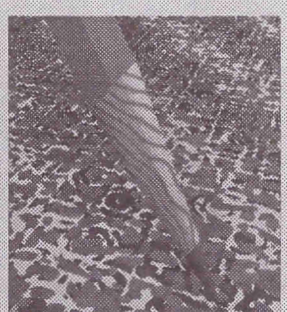


Şekil-5

geçmeden bir bardağı yarım şekliyle çizin. Tabii burada ben çizin diyorsam siz bunları tutupda kalemle kağıda çizer gibi çizmeyeceksiniz. Bu işi noktalar yardımıyla yapacaksınız. Her iki nokta arası bir çizgi olmak koşuluyla bardağınızı rahatlıkla çizebilirsiniz.(yine şekil-1'ye bakın) Eğer çizdiyseniz objeyi mode/pickobjects yardımıyla seçin ve hemen functions/mold/sweep'e girin. Buradaki değerler şöyle olmalıdır:
Sweep angle=360 (tam bir dönüş açısı sağlamak için. Cismimiz yuvarlak olduğuna göre açı 360 olmalı. Eğer "ben yarım bardak yapacam abi" diyorsanız, açının kaç olacağını tahmin edin bakalım.)
of sections=18
Şimdi "perform"a bastığınızda yaptığınız çizginin nasıl bardak olduğunu göreceksiniz. Buradaki olayı anladınız umarım, benim fazla birşey söylememe gerek yok. Yuvarlak nesneler ile ilgili bir obje yapmak istediğinizde, bu seçeneği kullanacaksınız. Şimdi bu objeyide "bardak" ismiyle save edin ve silin.
10- Böylece tüm objelerimizi yapmış olduk. Artık objeleri birleştirme zamanı geldi. Şimdi burada 2 seçenek var. birincisi, eğer objeleri teker teker elle birleştirmek istiyorsanız her 3 pencereyede girip ayarlamanız gerekiyor. Yani burada masanın altı ile üstünü birleştirmeniz için her 3 pencereden de yararlanmanız gerek. Bu yolla programı daha iyi öğrenebilirsiniz. İkincisi ise yerleştirmeyi sayısal olarak yapmak; yani burada, ben size tüm objelerin durması gereken yerleri sayısal olarak vereceğim. Eğer diğeri gibi yaparsam, bu satırlar 2 kat daha uzar. Bu hem sizin kafanızı karıştırır, hemde benim zamanımı alır. Unutmayın, artık zaman bizim için çok önemli. Bu yüzden sizinde zamanınız değerli ise ikinci yolu kullanın, ama ilk yolla uğraşırsanız bu sizin için daha iyi olur kanaatindeyim. Şimdi bütün objeleri teker teker yükleyin. Objelerin isimlerini Functions/attributes menüsünden değiştirebilirsiniz. Burada "object name" yazan yere objelerinizin save ederken verdiğiniz isimlerini girin. Objelerin yerlerini sayısal olarak verirken object/transformation menüsüyle beraber "position" ve "alignment" seçeneklerini kullanacağız. Şimdi objelerimizin yerlerini bu menüyü kullanarak ayarlayalım. (ŞEKİL-2'ye bakınız)
11- Evet şekil-2'deki sayılan girdiyseniz masa ve bardak yerlerine oturmuş bir şekilde hazır demektir. Perspektif ekranıyla biraz oynarsanız objeleri daha değişik açılardan da görebilirsiniz. Şimdi yapacağımız iş objelerimize materyal sağlamak. Ne yani öyle boş bir şekilde "render" edecek halimiz yok ya. Onlara birer kimlik kazandırmamız gerekiyor. Masayı, yüzeyi parlak bir tahta'dan (wood) yapacağız. Bardak ise tabii ki camdan olacak. Ama önce masaya birkaç işlem daha yapacağız. Bunu yapmamızın nedeni, masanın her yeri aynı materyalden olacağı için; objelere teker teker materyal girmeyerek, hem zamandan kazanmak hemde işçilikten. Neyse yaptığımız zaman daha iyi anlayacaksınız. Şimdi ilk olarak "Shift"e basın. Elinizi shift'den kaldırmadan sırasıyla şu objeleri seçin (axislerine klikleyerek): Parça, ayak1, ayak2, masaüst. Gördüğünüz gibi objelerin hepsi mavi oldu. Şimdi bu objelerin hepsini object/join ile birleştirin. Evet artık tek obje den oluşan bir masamız var. Unutmayın burada ilk seçtiğiniz obje ana objedir.(parça) Diğerleri ise bu objenin axis'ine katılarak tek obje halini alırlar.
12- Evet buraya kadar herşey doğruysa 2 tane objemiz var: masa ve bardak. Şimdi masayı seçin ve functions/attributes seçeneğine girin. Burada masa için yeni bir isim verin (mesela masa olsun!). Masanın parlayan bir yüzeyden olmasını istiyoruz, ayrıca üzerindeki materyalde ağaçtan olmalı. Bunun için alttaki ikonlardan "load"ı klikleyin (ŞEKİL-3). Burada "Attributes" dosyasını yükleyin ve "Bone" attribute'ı seçin. Burada rekleri değiştirmemiz gerekiyor. Bunun için üstteki R,G,B shider'ları ile oynayabilirsiniz; ancak elde edeceğimiz renk ağaç renklerine yakın olmalı. Bu yüzden oradaki renk olarak tanımlayacağımız sayı alanına RED=213, GREEN=138 ve BLUE=0 girin. Evet masanın niteliğini böylece "Bone" attribute ile vermiş olduk. Bunu yapmakla, masamızın parlak bir yüzeyden meydana geleceğini belirttik. Şimdide masanın dokusunu vermek gerekiyor. Bunun içinde "add texture" ikonuna girin ve "textures" dosyasından "wood" texture'ı seçin. Önünüze bu texture'la ilgili bir pencere çıkacak. Burada o texture ait bazı özellikler mevcut. Şimdi burada texture rengi olarak RED=118, GREEN=50 ve BLUE=30'u girin. Sonra sırasıyla şunları değiştirin:
Ring spacing=10, exponent=7,variation= -86
random seed=istediğin sayıyı girebilirsin.
Evet "ok" ikonuna bastığımızda, masamızın herşeyinin tamamlandığını anlıyoruz. Şimdi aynı şeyi bardak için yapacağız ancak bardağa "texture" tanımlamayacağız. Şimdi bardağı seçin ve yine Functions/attributes'a girin (F7). Bardak için "glass" attribute'ı seçmelisiniz. Burada "glass attribute" yüklendikten sonra altta 'index of refraction' bölümüne '1.08' sayısını girin. Bu sayı ışığın kırılma sayısıdır. Havadan gelen ışık dalgaları şeffaf bir ortama girerken (cam veya su gibi) ışık sapmaya uğrar yani kırılır.(bu durum yansıtma özelliği bulunan maddeler için geçerli değil. Bu durumda ışık tam bir yansımaya uğrar ve geliş açısıyla yansıma açısı birbirine eşit olur.) Bu durumda ışığın hızında değişme olur ve buda ışığın kırılma indisini oluşturur. Burada ki sayıda ışığın camla yaptığı kırılma indisidir. Daha sonra bu ışık teorisiyle oldukca uğraşacağız onun için şimdilik bunları geçiyorum. Artık bardak da hazır. Şimdi bu iki objeyi aynı isimleriyle save edin ve hemen "stage editor"e geçin.



13- Bu editörde kamerayı ve ışıkları ayarlayacağız. Bunun için ilk önce objeleri yükleyin. Bu arada objeler "detail editor"de hangi koordinatlar içinde save edildiyse, o biçimde "stage editor"de yer alırlar. Bunu unutmayın. Şimdi hiç objelerle oynamadan sırasıyla Display/camera lines, light lines ve camera view seçeneklerini aktif hale getirin. Artık perspektif ekranında kamera görüntümüz var. İyi bir kamera açısı için, kamerayı seçip durduğu yerle birazcık oynamanız gerekiyor.(ŞEKİL-4'e bakınız) Ancak ben burada yine sayısal değer vereceğim. Eğer siz beğenmessenİz kameranın yeri ile oynayabilirsiniz. Şimdi ilk önce "zoom out" yapın ve kamerayı bularak seçin (unutmayın seçilen her obje mavi olur). Kamera mavi olduğunda yine object/transformation'a girin ve oradan position'ı işaretleyerek:
position——> X=336, Y=-651 Z=356
;ve alignment'ı işaretleyerek:
alignment——> X=-24, Y=0 Z=26
olarak değiştirin. Evet artık kameramızında açısı böylece hazır. (ŞEKİL-4)
14- Şimdi sıra ışıkları geldi. Burada 3 ışık kullanacağız. Genelde iyi bir görüntü almak istiyorsak ışıklardan fedakarlık etmek zorundayız. Ancak ışık konusu oldukca önemli. Eğer fazla ışık kullanırsak bu ayrıca "render" zamanının uzaması anlamına gelir. Buna müteakip, ışıkların yerlerini de iyi seçmemiz gerekiyor (ŞEKİL-4'e bakınız). Eğer ışıkları saçma yerlere koyarsanız, saatlerce bekledikten sonra elde edeceğiniz şey; hiçbirşey görünmeyen simsiyah bir resim olacaktır. Bu yüzden, ileride ışıklar ile ilgili bazı teknik açıklamalarımız olacak. Şimdi object/add/light source menüsünü kullanarak 3 tane ışık yaratın. Bu ışıkların yerlerini ben size yine sayısal olarak veriyorum. Bu arada tekrarlıyorum, siz ışıkları ve kamerayı her 3 pencereden de yararlanarak "move" ve "rotate" seçenekleriyle değiştirebilirsiniz (ışıklarla oynamayın). Evet her ışık için girmeniz gereken değerler şunlar:
Object/transformation' dan; Position'ı klikleyerek:
IŞIK1-> X=-7
Y=-657
Z=283
IŞIK2-> X=643
Y=69
Z=275
IŞIK3-> X=448
Y=423
Z=377

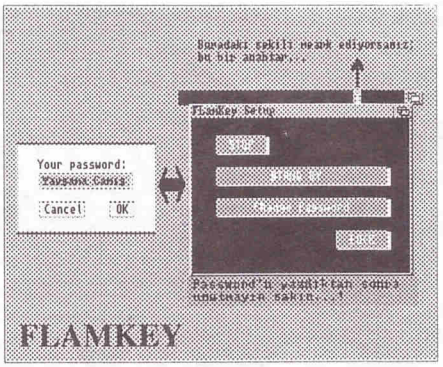


15- Evet artık sona yaklaşıyoruz. Kameranın ve ışıkların yerini belirledikten sonra, project/save changes yapmalısınız. Unutmayın, yaptıklarınızı save etmesseniz herşey boşa gider; zaten save edeceğiniz zaman program sizi uyarıyor. Bu arada bende uyarıyorum, her yaptığımız hareketten sonra "save changes" yapmayı unutmayın. Şimdi project menüsünden "Action editor"e gidin. Burada ışıkları bulun. İlk ışığa klikleyin (hemen yanındaki "actor" yazan kırmızı nokta. Bu arada aşağıdaki ikonlardan "info" olanının aktif olmasına dikkat edin) Şimdi önünüze "light source info" isimli bir pencere çıkacak (ŞEKİL-5'e bakınız). Buradan "Roundshape(x)" ikonunu işaretleyin. Burada başka hiçbirşey yapmadan "ok" deyin ve diğer ışıklar içinde aynı şeyi yapın. Bütün ışıkları hallettiyseniz "save changes" diyerek "project editor"e geçin.
16- Evet son nokta burası. Şimdi render zamanı. Hemen sağ taraftaki "modify" ikonuna basın. Burada bazı ayarlamalar yapmanız gerekiyor. Eğer makinanız yavaşsa; projenizi, düşük çözünürlük ve düşük renklerde render etmelisiniz. Şimdi ben "ortalama" bir makina olduğunu varsayarak şu seçenekleri öneriyorum:
* Rendering method = Trace (en kaliteli mod)
* Picture & pixel size = Burada "preset" ikonuna basarak "Hires Quarterscreen"i seçin. Bu arada Heigth=256 olmalı.
* Path for stills = Buradaki alana resmi kaydedeceğiniz yeri yazın.
* File format = ILBM-12 bit
Aşağıdaki seçeneklerden "path for movie" ve "file format" animasyon için geçerlidir. Bu seçenekleri daha sonra göreceğiz. yukardaki ayarlamaları yaptıktan sonra "ok"a basın.
17- Evet artık "stills" olan bölümden 1'i işaretleyin ve alttaki sıralı ikonlardan "generate"e basın. Objelerimizin sayısının ve içeriğinin, programın "render" etme gücüyle doğru orantılı olduğunu bir kez daha hatırlatalım. Eğer ekranda ne kadar çok ışık, parlama, yansıtma, gölge vs. olursa programın render etme süreside o ölçüde devamlı artacaktır. Sizde örneklerinizi yaparken en başta fazla obje kullanmamaya veya düşük çözünürlükde render etmeye dikkat edin.
İşte arkadaşlar, bu aylık konumuz bunlardan ibaret. Örneği iyice inceleyip alıştırma yaparsanız, benim burada açıklamadığım bazı şeyleri kendinizde bulabilirsiniz. Eğer bu örnekle ilgili bir sorununuz olursa adresimizi biliyorsunuz. Önümüzdeki ay -eğer hala buralarda olursak- yine ilginç bir örnekle karşınızda olacağım. Tabii sizde bana birşeyler göndermeyi sakın ihmal etmeyin. Evet ben huzurlarınızdan şimdilik ayrılıyorum. Programı karıştırmaya ve bol bol alıştırma yapmaya özen gösterin ve bittabii ki HOŞÇAKALIN.

ZEBANİ

UTILITY

Bazı çok büyük ve eziyet gerektiren işleri küçücük bir program sayesinde çabucak hallediveririz. Her zaman ve her durumda bu programlara ihtiyaç duymuşuzdur. İlginç, ufak, marifetli, zahmetsiz ve ucuz birkaç utility programına ne dersiniz ?

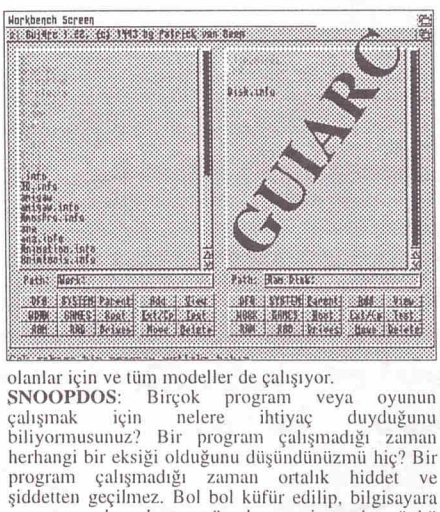


FLAMKEY_V1.0: Diyelim ki, bilgisayardan hiç anlamayan bir arkadaşınıza bazı şeyler gösteriyorsunuz. Arkadaşınız da gösterdiğiniz şeylere "haaa, evet evet, tabii; bende yapabilirmiyim." gibi kendisi için mantıklı ama sizin oldukca olumsuz şeyler söylüyor. Tabii siz bu anlamaz angut arkadaşınızı evinize çağırdığınız için bin pişman olurken; o da boş durmayıp devamlı güzelim bilgisayarımızın tuşlarına basıyor, programları karıştırıyor, bozuyor kısacası bilgisayarın ırzına geçiyor. Bu durumda yapacağınız 2 şey var bunlar:

a) Arkadaşınıza kızmak, bağırmak, vurmak, dövmek ve ondan sonrada
kovmak ! (arkadaşınız vücut geliştirmeye veya Karateye
gidiyorsa bu şıkkı hemen geçin.!)
b) Veya FLAMKEY_V1.0'ı bulmak ve çalıştırmak

A şıkkı sizin ne kadar agresif veya ne kadar gözüpek oluşunuza bağlı; ama B şıkkı, böyle durumlar için aranacak kısmi çözüm yollarının en iyisini getiriyor karşımıza. Eh sanırım programın nasıl birşey olduğunu anladınız.Kısaca ben de anlatayım. Bu program çalışma aralarında kimsenin karıştırmaması için bilgisayarın mouse ve keyboard'unu kilitliyor (tabii mouse hareket ediyor ama tuşları hiçbir şekilde çalışmıyor). Bu durumda bilgisayarı karıştırmak isteyen kişi elini, avucunu yalıyor ve kıçına baka baka bilgisayardan uzaklaşıyor. Eğer sizde, bilgisayarda tekrar çalışmak istiyorsanız ilk önce tanımladığınız password'u girip, ancak o zaman mouse ve keyboard'u kullanabiliyorsunuz. Yani sizin verdiğiniz password'u kimse bilmiyorsa bilgisayar kapanana kadar aynen kilitli bir şekilde duruyor. Böylece hiç kimse güzel bilgisayarcığınıza dokunamıyor, dokunmak istemiyor. Eğer sizde bilgisayarınızı yabancı maddelerden korumak istiyorsanız mutlaka FLAMKEY'i kullanın. Bu arada anlamaz angut arkadaşlarınız varsa en baştan bilgisayarın yanına yaklaştırmayın. Benden söylemesi. Ayrıca verdiğiniz password'ü unutmak gibi bir eşşeklik de yapmassınız umarım. Program bütün makinalar da çalışmakta.

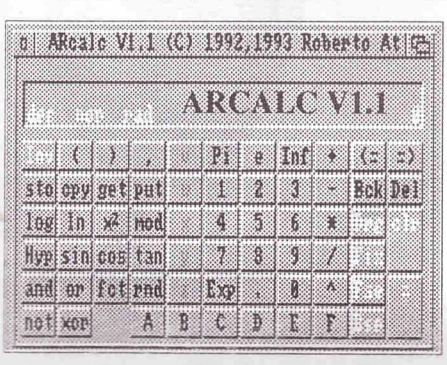
GUIARC: Şimdi diyelimki elinizde arşivlenmiş bir dolu program, müzik, oyun, grafik vs. vs. gibi dosyalar var. Siz bu dosyaların içinden sadece bir tane file açmak istiyorsunuz. Fakat elinizdeki dosyaların uzunluğunun eşşek kadar olması sebebiyle o minik File'ı almak istemiyorsunuz veya bütün dosyaları teker teker açmak zorunda kalıyorsunuz. Düşünsenize küçük bir file için bütün dosyayı açmanız gerekiyor (şimdi bunun üzerine "o küçük file'ı başka bir yere koysaydı" veya "küçük bir file işte niye sıkıştırmış" derseniz çakarım elimin tersiyle. Bırakın da ağız tadıyla bir varsayım kuralım). İşte sizi bu kabustan kurtaracak olan program şu anda elinizin altında ve sizden çalışmak için bir komut bekliyor. Evet bu muhteşem programın ismi: **Guiarc.** Eğer sizde benim gibi devasa arşiv dosyaları ile uğraşıyorsanız ve bu dosyaların içinden sadece istediğiniz dosyaları açmak istiyorsanız, Guiarc sizin için tanrı bir program olabilir. Eh çok büyük bir sorundan yine çok basit bir şekilde kurtulmanın yolu Amiga'dan geçer(miş). Bu programı hayatı kolaylaştırmak ve yaşama sevincini artırmak isteyenler rahatlıkla kullanabilir. Eziyet çekmek isteyenler için yapacak bir şey yok maalesef.



REPLAY_V2.0: Herhangi bir programda çalıştıktan sonra yaptıklarınızı birkez daha seyretmek istermisiniz? Cevabınız evetse hemen replay programını bulun, alın, çalıştırın ve neler oluyor görün. Programı çalıştırmak için direk olarak 'record' ikonunu klikleyin. Sonra 'Replay' ikonuna da kliklemeyi unutmayın. Aslında fazla söylenecek birşey yok; Replay_V2.0, çok ilginç ve de güzel bir program. Üstelik hafızada da hiç yer kaplamıyor. "Boyu küçük ama işlevi büyük(!)" niteliğindeki programların en iyi örneklerinden REPLAY. Bence bir deneyin,pişman olmassınız. Üstelik bütün makinalarda çalışıyor. Daha ne ki? Tabii yaptıklarınızı izleyip "ah ulan yanlış menüye girmişiz" veya "tüh resimi sildik tekrar çağırıyoruz; undo'ya bassana hayvan" gibi ilginç tenkitlerde ve tepkilerde bulunabilirsiniz. İzlemeyi durdurmak istiyorsanız ALT-F'e basmanız gerekiyor. Vakti bol olanlar için ve tüm modeller de çalışıyor.

SNOOPDOS: Birçok program veya oyunun çalışmak için nelere ihtiyaç duyduğunu biliyormusunuz? Bir program çalışmadığı zaman herhangi bir eksiği olduğunu düşündünüzmü hiç? Bir program çalışmadığı zaman ortalık hiddet ve şiddetten geçilmez. Bol bol küfür edilip, bilgisayara veya yan aksamlarına güç denemesi yapılır çünkü program çalışmak için birşeyler istiyordur ve çoğumuz bunun farkına bile varmayıp hunharca davranışlar içine gireriz. işte bu gibi durumlarda bilgisayarı tekmeleyip, disketi kırıp atmadan önce Snoopdos isimli programı çalıştırın bence. Bu güzel program, herhangi başka bir programı çalıştırdığımızda, o programın çalışmak için nerelere baktığını veya neler istediğini liste şeklinde gösterir. Eğer sorunlu bir programla karşılaşırsanız bundan sonra yapacağınız ilk iş, Snoopdos'u çalıştırmak ve o programın neler istediğini öğrenmek. Böylece sorunlu programı tamir edip çalıştırmanız, diğer bir yol olan kırıp atmaktan daha iyidir. Programı çalıştırmak için sadece klikleyin. Ondan sonra herhangi bir program yükleyin ve bu programın nasıl çalıştığına bir göz atın. Bence her Amiga sahibinin kullanması gereken bir program. Üstelik fazla uzun değil ve bütün makinalarda çalışıyor.

ARCALC: Workbenh'in hiç bir boka benzemeyen hesap makinası sinirlerinizi bozuyorsa hiç durmayın Arcalc'ı alın. Bu yeni hesap makinası oldukca fonksiyonel. Temel işlemlerin yanısıra matematikte birçok işlem gerektiren bazı problemleri bu ufak program yardımıyla çok basitce çözebilirsiniz. Hayatı bazı zamanlar zindan eden sin-cos ailesi, mod'lar, logaritma veya invert alma gibi pis işleri bu program anında halledebiliyor. Düşünsenize, bu işlemleri yapan bir hesap makinası almaya kalksanız vereceğiniz minimum para 4.000.000. Ama aynı hesap makinasını Amiganız da 20-30 bin liraya alabilirsiniz. Ancak o hesap makinasıyla sınavlara girip rahatlıkla kopya çekerken, bunu Amigayla yapmanız şimdilik imkansız (Amiga belki ilerde cebe girecek kadar küçülürse diye düşlüyorum ama..). Bence bu ay alınacak programların başında geliyor ARCALC.



SP-CLOCK: Bilgisayarınızda hummalı (ne demekse) bir şekilde çalışırken zamanın nasıl geçtiğini anlamassınız bazen. Yaptığınız işe o kadar dalmışsınızdır ki saatin kaç olduğunu düşünecek hücre kalmamıştır kafanızda. Bütün hücreler, göz vasıtasıyla beyne gelen ve oradan da el yardımıyla tekrar bilgisayarın klavyesine yönelen parmakların hareketi için görevlendirilmişlerdir (vay be). Bir ara kafanızı kaldırıp sağa sola bakarsınız boş boş. Yorulan gözlerinizi yerinden çıkaracak gibi ovuşturursunuz ve birden dağılan dikkatiniz saati öğrenmek için sizi tekrar dürter. Ancak öyle bir oturmuşsunuz ki, o kuş yuvasını andıran sıcacık koltuğunuzdan kalkmaya hiç mi hiç niyetiniz yok. Ama saati öğrenmeniz lazım ve aksilik saat de taaa sibiryanın kuzeyinde(!). İşte bu gibi durumlar da ya tüm gücünüzü toplayıp saati alıp bakacaksınız, ya saati yakınlarınıza bir yere koyacaksınız, ya da SP-CLOCK isimli programı bulup alacaksınız. Anladığınız üzere SP-CLOCK ekranın sağ üstünde kocaman fontlarla çalışarak sizi her şekilde zamandan haberdar ediyor. Eğer bu programı bir de Workbench start-up'a atarsanız bilgisayarınız her açıldığında saatiniz de emrinizde olacaktır. Üstelik pil bitme, yere düşme, paslanma, bozulma ve kalkıp bir yerden alıp bakma gibi sorunları olmadan. Program dünyanın her yerinde ve bütün Amiga modellerinde çalışıyor.

ARQ: Programın en heyecanlı ve en hassas yerindesiniz. Son hareketi yapmak için bir menüye gireceksiniz ve işiniz bitecek. Ondan sonra save edip makinayı kapatacaksınız ve işinize kaldığınız yerden ertesi gün devam edeceksiniz. Evet son hareketi yapmak için menüye bir hamle yapıyorsunuz ve taaakkk...disket bozuluyor. Hemen ardından, ekranın sol üst köşesinde 'System request' isimli kabus bir pencerede "volume xx has a read/write error on disk block xxx" yazıyor. O andan itibaren bildiğiniz bütün küfürleri makinaya sayıp tam üstüne bir karate hareketi yapmayı düşünürken aniden 'system request' penceresi dikkatinizi çekiyor ve bir anda sinirleriniz az da olsa yatışıyor. "Hoca bu ne böyle ya" diye düşünürken aklınıza bilgisayarcınızdan aldığınız o küçük program geliyor. İsmi "ARQ" olan program. Tabii, programı çalıştırmadan önce bu küçük programı çalıştırmış ve sonuç almadığını görünce esas programa girmişti. Demek ki o küçük program bu işe yarıyormuş ilginç...Evet ilginç olan şeyin ne olduğunu merak ediyorsanız bu programı almanızı tavsiye ederim. Daha fazla açıklama beklemeyim benden, bu size süpriz olsun. Sadece programı alın, çalıştırın ve normal işlerinize devam edin. Herhangi bir hata mesajı ile karşılaştığınızda merakınız son bulacak ve belki de yukarıdaki hayali kahramanımızın hislerine kapılacaksınız (küfürleri duyuyor gibiyim).

ZEBANİ

YARARLIDIR !..

OMAY'LA AMOS

CODER

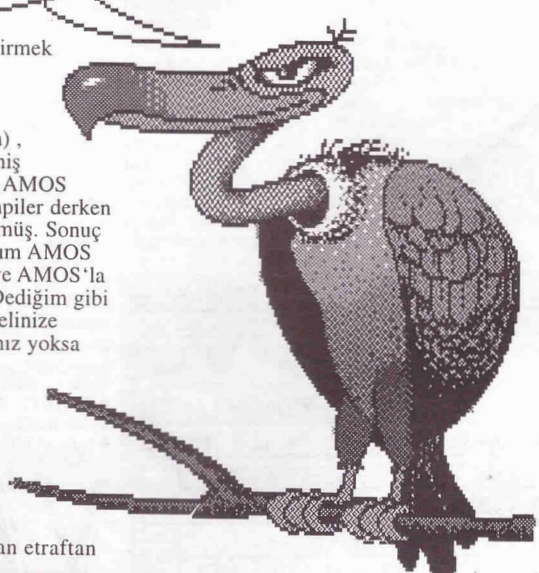
OMAY

Merhaba arkadaşlar. İşte yeni bir AMOS köşesinde tekrar karşınızdayım. Bazılarınız belki bilmiyorlardır tekrar karşınızdayım ne demek diye sorabilirler. Bilenler bilir bundan önce 64'lerde AMOS köşesini yazıyordum. Aslında yazıyordum demek biraz megalomanlık oluyor. Çünkü köşeyi ben tek başıma yazmıyordum. Bütün okuyucularla beraber yazıyorduk. Onlar mektuplarıyla, dertlerini, sorularını, fikirlerini köşeye katıyorlardı. İşte bundan sonra bu köşedede bu yöntemi uygulayacağız. Yani köşeyi hep beraber yazacağız. Tabii bu ilk yazı olduğundan bu aylık bütün sayfa bana kalıyor. Evet, sohbeti iyice koyulaştırmadan önce şunu belirtmek istiyorum. Gelecek aydan başlayarak direk AMOS'a geçeceğiz. Yani Basic bilmeyen arkadaşlara tavsiyem bu sayfaları okumadan önce ilk önce Basic'in temel yapısını öğrenmeleri. Ben hem yer darlığı hem de konunun dağılmaması için o konulara giremeyeceğim. Bunun için bu sayfalarda sesleneceğim kesim Basic bilen ve AMOS'a başlamayı düşünen veya başlamış kişiler. Eğer bu koşullara uyuyorsanız nüfus kağıdınızın bir fotokopisi ile tasdikli sabıka kaydınızı bana göndermeniz gerekmiyor. Tek yapmanız gereken köşeyi okumanız ve mektuplarınızla köşeye katılmanız. Sorularızla, fikirlerinizle, tavsiyelerinizle veya programlarınızla kısaca AMOS hakkında yaptığınız veya düşündüğünüz herşeyle köşeye katılmanız. Bu arada bu kadar konuştukta ben size AMOS'u niye öğrenmeniz gerektiğini söylemeyi unuttum.

Şimdi diyelim ki siz sadece Basic bilen, sabırsız ve Amiga'nızda birşeyler yapmak isteyen bir kişisiniz...

Şimdi diyelim siz sadece Basic bilen, sabırsız ve Amiga'nızda birşeyler yapmak isteyen bir kişisiniz. Yani parmaklarınızla birkaç tuşa basmak ve bir sanat eseri ortaya çıkarmak istiyorsunuz. Eh gidip Amiga Basic'le çıldıracak haliniz yok. Assembler deseniz öğrenene kadar bu köşeyi torunlarımdan okumaya başlarsınız. C dilide iyi ama hem öğrenmesi vakit alıyor hem de insana biraz itici geliyor. İşte bütün bu şartlara sahipseniz AMOS tam size göre yapılmış demektir. Bu durumda AMOS'u öğrenmeniz gerekiyor. Yok bende taşı çatlatan bir sabır vardır diyenler hiç benim annattıklarımı dinlemesinler gidip demin dediğim dillerle uğraşsınlar. Bu arada bir uyanık çıkıpta iyide bakalım ben AMOS'la Assembler, C kalitesinde programlar yapabilecekmiyim diye bize hesap sormaya kalkabilir. Sizde ona şöyle dersiniz, tabii haklısın kardeş belki AMOS'la Assembler kadar hızlı Shoot'em Up yapamazsın ama bunun dışında birçok programı Assembler'a yakın kalitede yapabilirsin. Sonuçta her sabırsız Basic bilen Amiga sahibi kişi, bilmelidir bu işi. Evet bu konuda anlaştıysak ben size AMOS'un gelişimi konusunda bilgiler vererek bu ayki yazımı noktalamak istiyorum.

Yanlış hatırlamıyorsam -ki kesin yanlış hatırlıyorumdur- AMOS The Creator, 1990 yılında piyasaya sürüldü. AMOS'u yapan François Lionet abimiz Devpac II Assembler, Deluxe Paint III, Pix Mate, Cross-Dos ve Mini Office Professional Communications gibi programlarla uğraşarak didinerek uzun bir sürede AMOS'u meydana getirmiş. AMOS'u; Basic, Pascal gibi yüksek düzeyli bir dil ve bu iki dilin en iyi yönlerini bünyesinde toplayan bir program yapmış. Tabii bunun yanında Amiga'nın yeteneklerini sınırsızca kullanmanız için bu programa birçok gelişmiş grafik, ses, yazı v.b. komutlar eklemiş. Bundan sonra hepimizinde bildiği gibi AMOS çok büyük bir şekilde tutmuş (tutmamasına imkan varmı) ve François abimiz AMOS'a ek disketler yapmayı büyük hızla sürdürmeye başlamış. AMOS Compiler (AMOS programlarını Assembler'a çevirmek için), AMOSV 1.3, AMOS 3D (AMOS'ta vektör cisimlerle uğraşmak için), Easy AMOS (AMOS'a yeni başlayanlar için) , AMOS Proffesional (geliştirilmiş birçok yeni komut eklenmişi) , AMOS Proffesional 2, AMOSPro Compiler derken AMOS arşivi bir çığ gibi büyümüş. Sonuç olarak şu anda bu kadar saydığım AMOS programı piyasada bulunuyor ve AMOS'la uğraşanlarda devamlı artıyor. Dediğim gibi Basic biliyorsanız alıyorsunuz elinize AMOS'un kitabını veya kitabınız yoksa okuyorsunuz bu sayfaları ve büyük bir hızla AMOS öğrenip istediğiniz programı, oyunu yapabiliyorsunuz. Ağzınızın sulandığını ve içinizden programlamaya karşı büyük bir istek duymaya başladığınızı seziyorum. Evet hemen bu isteğinizi kaçırmadan etraftan yazabileceğiniz bir cisim bulun ve üzerine AMOS'la ilgili bütün sorunlarınızı, fikirlerinizi aklınızda ne varsa yazın ve dergiye adıma gönderin. Bu arada hazır bana yazıyorsunuz, kısa bir anket olsun diye mektuba AMOS'u ne yapmak için kullandığınızı veya kullanmak istediğinizide yazın. Eğer bana gelen mektuplarda AMOS'u oyun yapmak için kullananlar çoğunlukta ise gelecek hafta sizinle süpriz bir sohbet yapacağız demektir. Evet bu aylık bu kadar, zaten uzun zamandır yazı yazmadığım için ellerim paslanmış, yazı yazarken hayalet gemi gibi gıcırdıyordu. Unutmayın eğer AMOS'la ilgileniyorsanız mutlaka aktif olacaksınız ve mektup yazacaksınız, öyle oturduğunuz yerden yan gelip yatarak AMOS öğrenmek yok. Bakın eğer mektup yazmazsanız televizyonların hepsinde dolu olan Kayıp Aranıyor tipi programların birinden şöyle bir anons duyabilirsiniz: Köşesine mektup yazılmamasından dolayı komplekse kapılan Murad Omay adındaki bir genç gece vakti evinden kaçarak sokaklarda AMOS AMOS diye bağırıp zıplayarak gözden kaybolmuştur. Gencin hangi yoldan gittiği bilinmemektedir. Fakat bir yetkilinin dediğine göre, bütün yolların Roma'ya gittiği bilindiğinden, gencin Roma'ya gitmiş olabileceğinden kuşkulanılmaktadır. Yani gelecek aya kadar mektup yazmazsanız size Roma'dan yazarım...



Bu ayşe teyze hep 5 kg'lık Ace'mi taşır?

DOCTOR CHIP

Selam sadık AMIGA'cılar. Bundan böyle her ay, bu köşede hardvare ve softvare hakkındaki sorularınızı yanıtlamaya çalışacağım. AMIGA gibi muhteşem bir alete sahip olsanız bile, genede bazı sorunlarınız olacaktır; işte o zaman bu köşeye AMIGA ile ilgili her türlü sorununuzu yazın. Hem sorunlarınız hallolur hemde biraz muhabbet etmiş oluruz. Ne gibi sorunlardan mı bahsediyorum ? örneğin birgün makinenizi açmaya kalktığınızda görüntü gelmedi, ne yapacaksınız? "tabiki monitörü açmam gerekecek" diye düşünebilirsiniz ama ya monitörüde açtığınızda gene görüntü gelmezse, yada Disk driver'ınız durup dururken yükleme yapmazsa; hatta ve hatta makinenizin içinden bir de dumanlar çıkmaya başlarsa ne olacak? işte o zaman, yapmanız gereken tek şey, bana bir mektup yazmak ve sorunlardan kurtulmak. Adresimi derginin içinde bir yerlerde bulabilirsiniz. Yalnız mektupunuza 'Doktor Chip' diye bir not düşerseniz sevinirim.(Ne o lan, işimiz gücümüz yok senin mektuplarını mı okuyacağız zübük! -zebani-) Derginin ilk sayısı olması sebebiyle ve doğal olarak elimde hiç mektup olmadığı için, bu ay, bu köşede az da olsa muhabbet edelim diye düşünüyorum ne dersiniz?

HARDWARE

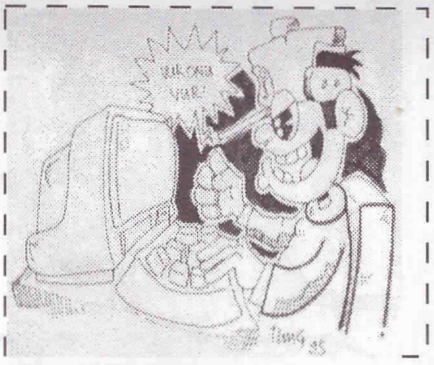
Son zamanlarda dikkat ediyorum da herkes "ne olacak bu AMIGA'nın hali" diye kara kara düşünmeye başlamış, hatta aptal bir PC'ci de bana: "bir derginiz bile kalmadı, AMIGA öldü, bitti, gitti artık hadi sende PC ye geçsene" demişti. Sanırım sizde buna benzer konuşmalara mutlaka tanık oldunuz yada içinde bulundunuz, AMIGA ölüyormu? pöh! bence tam aksine, daha yeni yeni kendini buluyor. Örneğin yeni çıkan modeller bir hayli sıçırtıcı ve şaşırtıcı. (Bununla ilgili haberleri yine bu dergiden okuyabilirsiniz. -zebani-) Bugün birçok AMIGA kullanıcısı yeni bir model alma peşinde. Bu yeni nesil AMIGA'larla neler mi yapabiliyorsunuz ? Çok şey. Örneğin 2 renkten 256000 renk'e kadar grafik çizebilir, A500'lere göre daha hızlı çalışabilir ve aptal PC disklerini bile kolayca kullanıp, gene aptal PC oyunlarını yardımcı programlarla çalıştırabilirsiniz. Tabii bunlar AMIGA ile yapabildiklerinizden sadece birkaçı; Siz, zaten neler yapabileceğinizi benden daha iyi bilirsiniz. Kim ne derse desin, ben bu aleti seviyorum ve hiçbirşeye, özelliklede hurda yığını PC'lere asla değişmem. Bir daha ki aya kadar kendinize ve AMIGA'nıza iyi bakın. Mektuplarınızı sabırla bekliyorum haa, unutmayın.

SOFTWARE

Mr. Oz

Kaçıp gidicem buralardan...!

TIPS & TRICKS



Selam Amigacılar! İşte bu, tek uçuk Amiga derginiz de bundan sonra oyunlar hakkında ipuçlarının da bulunduğu bir sayfanız olacak. Burası için tüm ipuçlarınızı bekliyoruz. Oyunlar hakkında her türlü yararlı kısa bilgileri bize yollayabilirsiniz. Bu sayfa sizin sayfanız olacak. Tüm bulduklarınızı bize yollayın. İşte sayfamıza başlıyoruz.

* ZOOL:
Boşluk çubuğu ile oyunun Options ekranına girin. Skor tablosu çıkınca "GOLDFISH" yazıp enter'e basın. Şimdi fonksiyon tuşları ile ZOOL'u istediğiniz kademeye gönderebilirsiniz.

* AGONY:
Ana ekranda "FANTASY" yazarak cheat modunu aktif edin. Şimdi F1 ile F5 tuşlarını kullanabilirsiniz.

* PREMIERE:
Title ekranında "SPARKPLUGS" yazın ve ekranın ortası flash olacaktır. Hayi yine sonsuz hakka sahip oldunuz.

* UGH!:
Bu tatlı oyun için bazı bölüm kodları:
60-CHANNELJUMP
61-TUNNELINGTOJAVA
63-KENBIGGLES
64-ALIBAYAN
65-KENDOVE
66-TIDDLES
67-THENAKEDANT
68-KENSHABBY
69-ALBATROSS

* NAUGHTY ONES:
Oyunda birinci bölümün gizli bonus odasına girmek istiyorsanız, ilk ekranın sağında bulunan en üstteki duvara doğru zıplayın bakalım.

* IMPOSSIBLE MISION 2025: İşte süper oyun İmpossible mission 2'nin level kodları. Artık oyunu bitirmek hiçde "İmpossible" değil. Buna rağmen hala bitiremesseniz, sizin bazı ruhsal ve psikolojik sorunlarınız var demektir. Sakın psikologlara gitmeyin çok pahalı. Zaten seanslar bitipde sıra para ödemeye gelince tekrar paranoyak olup.....
LEVEL1: SUB1: KOD YOK LEVEL2:
SUB1: FBQBRXYH
SUB2: ETQCWXLB SUB2: FFQBYXRL
SUB3: EXQBEXYP SUB3: FJQHMXPH
LEVEL3: SUB1: FNQERXAO LEVEL4:
SUB1: FZQAXXUA
SUB2: FRQDRXWH SUB2: GDQLWXIJ
SUB3: FUQZNXFL SUB3: GHQLVXVJ
LEVEL5: SUB1: GIQCOXRG
SUB2: GLQZGXCJ
SUB3: GQQBJXOF
SUB4: NİHAYET OYUNUN SONU

KIS CHAOS: Bu sevimli oyunun birkaç level kodunu istermisiniz? Efendim duymadım?
Level 2: LILBDKEAJNA
Level 3: NMOHCKGLGAB
Level 4: EQAOHKRBIAC
Level 5: PFQOOAICKTN

BANSHEE: Bu muhteşem Shoot'em up oyununun zorluğu sizi üzüyormu? Ah yavrucuklarım, bakın şimdi gelen tiyo hayatınızı nasıl değiştirecek: Başlangıç ekranında FLEV17 yazıp 'Return'e basarsanız sonsuz hak kazanmış olursunuz. Siz dediğimi yapın, yaptığımı yapmayın.

FRONTIER: ELITE 2: Yoksa siz hala deli danalar gibi gezegen gezegen dolaşıp para kazanmaya mı çalışıyorsunuz ? Hahahaaaaaaa....
Artık deliler gibi uğraşmanıza gerek yok, şimdi mikrofonu Zebani ye uzatıyorum, bakın sizin için neler yazmış bu iblis:
"Ross gezegeninden ayrılıp hemen 'Sol' gezegenine gidin. Oraya vardığınızda geminizin neyi var neyi yok -kıçınızdaki don da dahil- hepsini satın. (lazer de dahil) Birtek otomatik pilotu bırakın. Normal olarak şimdi daha çok paranız var değilmi ? Ama durun, hemen heyecanlanmayın, hepsi bu kadar değil? Gemideki herşeyi sattığınıza göre, yer probleminiz yok, kargo bomboş. İşte bu kargoyu oradan alacağınız 'fruit' ve 'vegetables' (meyve ve sebze) ile doldurup hemen Barnard's star'a gidin. Oraya vardığınızda elinizdeki meyve ve sebzeleri satıp 'computer' ve 'robot' alın. Tekrar sol'a dönün. (sol tarafa değil, gezegen sol'a) Buraya vardığınızda 'bulletin board'a bakıp sizin getirdiğiniz mallara talep varmı onu öğrenin. Zaten öğrenmenize gerek yok; elinizdeki computer ve robot'lara hayvan gibi para vereceklerdir. Evet, benim sayemde zengin bile oldunuz; yoksa bu turbo hıyarı sizi daha çok platformlarda atlatıp hoplatırdı. Neyse, bu işlemi tekrar tekrar uygularsanız birkaç saat sonra gezegenin kralı olabilirsiniz. Ancak çok para kazandığınızda mutlaka daha büyük bir gemi alın. Yine kazandığınızda daha daha büyük bir gemi alın. Evet artık siz bir Tanrısınız. Gezegende kimse size yan gözle bakamaz. Oradaki geri zekalılar bu para kazanma yolunu bilmiyorlar çünkü. Ama bir de öğrenirlerse ?..-ZEBANİ-"
(Köşemizin misafir sanatçısı olan iblise, pardon Zebaiye çok çok teşekkürler bu trick için)

EPIC: Bu muhteşem oyunun level kodlarına ne dersiniz? Tabii bu oyunu sevmeyenler içinden bol bol küfür etmeye başlamıştır bile.Ama ne yapalım, bu durumda atalarımızın söylediği söze uymaktan başka çare yok: "Level kodu, her zaman Level kodudur". İşte level Kodları:
Level 2: CEPHEUS
Level 3: APUS
Level 4: MUSCA
Level 5: PYXIS
Level 6: CETUS
Level 7: FORNAX
Level 8: CAELUM
Level 9: CORVUS

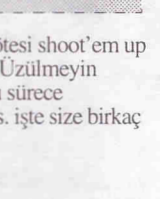
CIVILISATION: Bu muhteşem oyunun da bir tiyosu var ki, bir ömre bedel: 'Shift' tuşuna basılı bir şekilde, klavyenin üstünde bulunan sayılara 1'den 9'a kadar teker teker basarsanız, haritadaki bütün düşman şehirlerinin nerede olduklarını görebilirsiniz. (mızıkçılık yapmak istemiyorsanız bunları okumayın, çarpılırsınız !) Artık bu oyun için 'Mahremiyet' söz konusu değil. (Zebaniye yine çok çok teşekkür..)

THE SETTLERS: Muhteşem oyun the settlers ile başınız belada ise aşağıdaki hayati kodlar işinize mutlaka yarayacaktır. Hadi bakalım kolay gelsin.
2-STATION
3-UNITY
4-WAVE
5-EXPORT
6-OPTION
7-RECORD
8-SCALE
9-SIGN
10-ACRON
11-CHOPPER
12-GATE
13-ISLAND
14-LEGION
15-PIECE
16-RIVAL
17-SAVAGE
18-XAVER
19-BLADE
20-BEACON
21-PASTURE
22-OMNUS
23-TRIBUTE
24-FOUNTAIN
25-CHUDE
26-TRAILER
27-CANYON
28-REPRESS
29-YOKI
30-PASSIVE

Artık oyun oynarken takıldığınız bir yer varsa nereye bakacağınızı biliyorsunuz. Burası sizin cankurtaranınız. Burada her türlü oyun hastalığı tedavi edilir. Herkes için bir ilaç var burada. Kahrolsun çözülemeyen oyunlar....

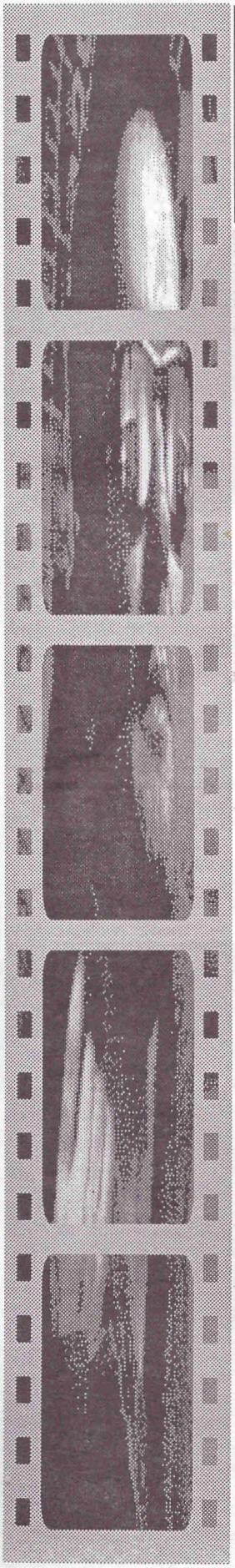
STARDUST: Bu muhteşem ötesi shoot'em up sizi bayağı zorluyor değilmi? Üzülmeyin hemen Turbo amcanız olduğu sürece üzülmelere ve lekelere paydos. işte size birkaç level kodu:
1-CCSAQAAAALOO
2-DD5AQAASANMN
3-EDSAQAQTANKM

Evet canlarım işte bu aylık Tips'n'trikcs muhabbetti bu kadar. Sizinde bulduğunuz veya bildiğiniz ilginç tüyolar, trickler varsa hemen benimle irtibat kurun.



TURBO

Bu turbo aslında çok hıyar bi herif.



DreamWeb

Büyük reklam kampanyaları yapılarak piyasaya sürülen DREAMWEB nihayet huzurlarımızda. Korkunç, zeki ve acımasız bir katil olmaya hazırmısınız? O zaman buyrun Dreamweb dünyasına; Şiddet, Vahşet, Kan ve genizleri yakan çürümenin pis kokusu; hepsi bu oyunda....!

Merhaba arkadaşlar. Dreamweb 5 disketten oluşan bir adventure. Uzun zamandır adventure'sız kalan Amiga piyasasındaki boşluğu dolduracak bir oyun. Yalnız bir dezavantajı var, bu da sadece A1200 de çalışması. Ama bu mükemmel oyunun yakında A500 versiyonuda gelecek merak etmeyin. Oyunu harddiske 'install' ederek veya disketten yükleyerek oynayabilirsiniz. Harddiske 'install' edecekseniz ilk disketin başındaki kodları alıp bir yere yazın çünkü oyunda ihtiyacınız olacak. Disketten oynayacaklar da üzülmesinler oyunda zırt pırt disket değiştirme yok. Bu arada save diski oyunun beşinci disketi oluyor.

Dreamweb ilginç bir demoyla başlıyor. Demoda Dreaweb grubunu (veya tarikatını) tehdit eden yedi kişiden söz ediliyor. Grubun baş rahibi size bunları yok etmenizi aksi halde bütün tarikatın yok olacağını söylüyor (Demekki var bir pislik abi. Ne iş yapar bu tarikat? -zebani) Bu rahip daha detaylı bilgiler verdiği sırada siz uyanıyorsunuz ve bu rüya mı yoksa gerçek mi diye düşünürken oyun başlıyor. Bu arada geceyi sevgilinizin yanında geçirdiğinizi farkediyorsunuz (Biraz fazla kaçırmış heralde -zebani). Dreamweb, klasik adventure oyunlarından biraz farklı. İlk alışmanız gereken şey kontroller. Kontrollere gelince: ekranın sol altında eşyaları büyüten bir ekran ve bunun altında o eşyanın ismi var. Eşyaya iki defa kliklediğimizde o eşya hakkında bilgi alabiliyoruz. Eğer eşya alınabilicekse, resmi karşımıza çıkan (ağır olanlar haricinde) eşyanın üzerine bir defa daha klikleyip eşyayı 'inventory'e alabiliriz. Eşyayı kullanmak için mouse'un sağ tuşuna basıp 'use' komutunu kullanınız. Zaten komutlar sınırlı, bunlar: use, open, talk vs. Oyun ekranındayken inventor'ye girebilmek için Ryan'ın paltosuna klikleyin (yanlış bir yerine kliklemeyin sakın -zebani). Bu arada adımız Ryan. Gece tepiştiğimiz (bizim veya sizin değil; Ryan'ın) sevgilinin ismi ise Eden. Louis de en yakın arkadaşımız (hatta o kadar yakınki tuvalete bile beraber giriyorlar). Oyunda birçok işe yaramayan eşya var; mesela yiyecekler, çöpler ve boş kartuşlar (işe yaramıyorsa ne yazıyorsunuz ulan -zebani). Ayrıca kullandığımız eşyaya bir daha ihtiyacınız olmayacak. Evlerin içine girebilmek için kapıların yanındaki 'keypad'lere doğru kodları girmek gerekiyor. Doğru kodu girdiğinizde yeşil ışık yanıyor (doğru kodu girmesseniz 'kodu'mun oyununda hiçbir kod yapamassınız -zebani). Size gereken tüm kapı şifrelerini burada veriyorum (ulan oğlum durun millet biraz oynayıp uğraşsın yav ne bu acele, oyunun zevkimi kaldı şimdi. Usta adventure oyuncuları bu kodlara bakmasınlar bence -zebani).

RYAN = 5106
LOUİS= 5238
EDEN= 2865
SILVERMAN=5222
SARTAİN ENT.=7833

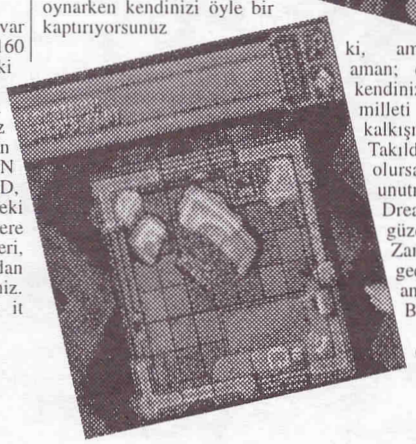
Odamız da ileri teknoloji harikası bir bilgisayarımız var (zannediyorum 1 gigabyte ram'lı, 16 milyon mips'li bir 68160 kartlı olan ve içinde de 200 MB !! SCSI-XII model harddiski olan bir AMİGA!!! -zebani). Monitöre gelip use diyerek onu aktif hale getirebiliriz. Bilgisayarımızın yanında bulunan interface aracılığıyla oyun içinde bulacağımız kartuşları kullanabiliyoruz. Bilgisayar da yapmamız gereken ilk iş LOGON RYAN yazıp daha sonra BLACK DRAGON şifresini girmek. Kullanacağımız komutlar ise LİST ve READ. LİST ile dosyaları görebilir, READ ile de dosyaların içindeki bilgileri okuyabilirsiniz. Örnek: LİST CARTRİDGE (entere basın), READ PRIVATE (enter). Newsnet de haberleri, Mailbox da size gelen mesajları okuyabilirsiniz. Bilgisayardan çıkmak için de EXIT komutunu kullanabilirsiniz. Bilgisayardaki şifreler ise şöyle (hay sizin şifrenize be it herifler. Sıktınız attınız güzelim oyunu -zebani).

1. LOGON RYAN = BLACKDRAGON
2. LOGON LOUIS = HENDRIX
3. LOGON BECKETT = SEPTİMUS

Bu şifrelerden birinci ve üçüncüsünü kendi bilgisayarımızda, ikincisini ise Louis'in evindeki bilgisayarda kullanacağız. Fakat üçüncü şifre oyunun daha ilerki safhalarında kullanılacak.

Birazda oyundan bahsedelim: ilk cinayetinizi otelde işleyeceksiniz ve size gerekecek olan cinayet aletleri balta ve silah (silah neyse de 21 veya 22. yüzyılda balta ne oluyor kardeşim. Demekki insan o zaman da brutal halinden hiçbir şey kaybetmiyor. -zebani). Baltayı kolaylıkla bulabilirsiniz, silahı ise Louis'in yardımıyla gideceğiniz Silverman isimli bir tipsiz verecek. Silahı aldıktan sonra Pool Hall'e bir daha gitmenize gerek yok. Otele geldiğinizde kendi katımızdan başka kata çıkamıyoruz; bunun için asansördeki kontrolü evimizden veya Eden'in evinden aldığınız bir bıçak ile açın (bu işleme başlamadan önce silah ve baltanın yanınızda olması gerekiyor). Kontrolün içinden çıkan teli gene bıçak ile kesin ve asansörü çağrılamaz hale getirin. Şimdi handle'ı use yapın ve asansörün üzerine çıkın; buradan balta yardımı ile asansörün kapısını açın veeee, bu kadar yeter, beni cinayetlerinize ortak etmeyin artık. Bundan sonraki katliamları tek başınıza yapmalısınız (sizinki de alçaklık ama, en heyecanlı yerinde de olmaz ki ayol -zebani).

Size tam açıklaması yerine oyunu çözmekte yardımcı olacak bazı ipuçları vermeye çalıştım, böylece oyundan sizde zevk alabileceksiniz (ne zevki ulan. Bütün şifreleri verdin zaten bir de üstüne terbiyesizlik yapma bari -zebani). Dreamweb oldukça kısa sayılır ama oyunu oynarken kendinizi öyle bir kaptırıyorsunuz ki, aman aman; dikkatli olun ve kendinizi fazla kaptırıp milleti doğramaya kalkışmayın. Takıldığınız bir yer olursa bize yazmayı unutmayın. Bence Dreamweb bu ayın en güzel oyunlarından. Zamanın nasıl geçtiğini anlamayacaksınız. Bol katliamlar...



ONUR BEY

Derginin Amazon ormanlarındaki gizli sığınağında (benim böyle bir sığınaktan haberim yok. Vay puştlar benden gizli sığınak haa, şimdi dragon'u salayım da görün siz -zebani-), dergi elemanlarından OMAY ve ben oturmuş Mortal Kombat 2 oynuyorduk, ben tam OMAY'ın aklını pardon ruhunu alacakken içeriye bir adam daldı ve şöyle bağırmaya başladı: GERİ DÖNDÜLER, GERİ DÖNDÜLER, KURTARIN BENİ BU YARATIKLARDAN!!! adam bunları söyledikten sonra elindeki disketleri bize doğru fırlatarak derginin yakınlarındaki uçurumdan aşağı atladı ve gözden kayboldu. Adamın kim olduğunu anlayamadık. Daha sonra adamın bize attığı disketleri yerden alarak incelemeye başladık. Hassas incelemeler ve son teknolojininde yardımıyla bu disketlerin bir kısmının sinirden kemirilmiş ve parçalanmış durumda olduğunu tespit ettik. Disketlerin Üzerinde ise bölük pörçük LEMMİNGS 3 yazısını gördük. O zaman OMAY ve ben birbirimize bakıp şöyle dedik: GERİ DÖNDÜLER. Evet gerçekten geri dönmüşlerdi ama siz neden söz ettiğimizi anladınız herhalde: son yılların en çirkef, çılgın, acaip, ve hasta edici oyunu Lemmings. Buradan Lemmigns manyaklarına hemen söyliyeyim oyun 4 disk ve sadece AGA makinelerde çalışıyor. Umarım A500 versiyonunuda en kısa zamanda yaparlar (bok yaparlar -zebani-). Oyunu yapan firma tabiiki DMA DESİGN ve PSYGNOSIS. Bu 2 firma canı sıkıldıkça piyasaya yeni Lemmings oyunları çıkarıyor diye düşünebilirsiniz ama bu seferki diğerlerine hiç mi hiç benzemiyor. Birkere lemmingslerin boyutları biraz büyümüş ve sayılırıda azalmış, buna karşılık animasyonları daha iyi olmuş, birde eskiden olduğu gibi bir işi alttaki ikonlardan seçip lemmingslere yaptıramıyorsunuz. Artık önce o iş için gerekli ikonu almalısınız şöyle ki: mesela köle lemmingsinize köprü yaptıracaksınız; eskisi gibi kolay değil artık bu iş. Bunu yapmak için önce gidip köprü yapma ikonunu almalısınız. Oyunda diğer herşey aynı şekilde alınıp kullanılıyor. Herneyse biz birazda oyunu açıklayalım: Oyunu yüklediğimizde, karşımıza değişik giysiler giymiş lemmingsler geliyor. Lemmings ikiyi oynayanlar buradaki shadow lemmingsleri ve mısır lemmingslerini bilirler ama bu oyunda tipleri bir hayli değişmiş ve oldukçada iyi olmuş. Bu ekranda hangi bölümü oynamak istiyorsak (Egyption, shadow veya Classic) onu seçiyoruz. Ayrıca harita ekranına da geçebiliriz yada daha önce save ettiğimiz bir yeri yükleyebiliriz. Bir bölümü seçip oyuna girin ve yeni lemmingsleri görün.

SALAK LEMMINGS'LERİN HAYATI BU İKONLARA

Elde bulunan alet edavayları gösteren ikon. Kullanırken sayılara dikkat edin.

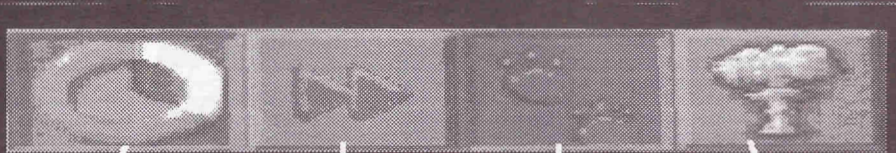
Bu ikonla kendi halinde yürümekte olan lemming'i ters yöne çevirirsiniz.

Bu ikon tahmin ettiğiniz gibi. Diğer salaklara engel olamk için. Kullanışlı...

Bu ikonla herhangi bir lemming'i zıplatabilir siniz. yalnız çok uzun zıplamıyor maalesef.

Bu ikon üstünüzde taşıdığınız malzemelrin çok olduğunu belirtiyor. yani almayın

Bunula herhangi bir malzemeyi olduğu yere bırakabilir siniz. oldukca yararlı.

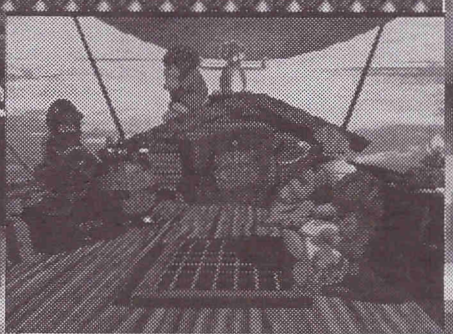


Herhalde en garibimize giden aşağıdaki ikonlar olacaktır. İsterseniz onları soldan sağa açıklamaya çalışayim:

1. ikon yürüme ikonu,

Bu ikon ile zaten hep yürümekte olan bir lemmingsin yönünü ters tarafa çevirebilirsiniz ayrıca blok halindeki bir lemmingside aynı ikon ile harekete geçirebilirsiniz. ***2. ikon blok ikonu,*** bu ikonu her lemmings oynayan vatandaş bilir ama ben genede açıklıyayım bu ikon yardımı ile bir lemmingsi durdurabilirsiniz böylece diğerleri o lemmingsin ötesine geçemez. ***3. ikon zıplama ikonu,*** bu ikona basıp herhangi bir lemmingse kliklediğinizde o lemmings zıplar. ***4. ikon kullanma ikonu,*** bu ikon normalde bir işe yaramaz, daha öncede söylediğim gibi bazı işleri yapmak için o işin ikonunu almalısınız. herhangi aptal bir lemming o ikonu aldığında, o ikonu görüp kullanabilirsiniz. Bu arada eşyayı alan lemmingsin hangisi olduğunu karıştırmamak için o lemmingsin üzerine sağ tuş ile klikleyin, böylece onu kırmızı renk yaparız ve diğerleri ile karıştırmayız; zaten bu işlemi sadece bir lemmingse yapabiliriz. Ayrıca lemmingsler birden fazla değişik eşya alamaz. Aldığınız eşyalarda sınırlıdır bunun sayısını bu ikondan öğrenebilirsiniz. ***5. ikon bırakma ikonu,*** bu ikon yardımı ile lemmingsinizin taşıdığı herhangi birşeyi yere bırakabilirsiniz; bunun için önce bu ikona, sonrada lemmingsin üzerine basın. ***6. ikon süre,*** işte lemmings 3'ün kendine has bir özelliği. Belirli bir süre içinde bölümü bitirmeye çalışın (ulan bu zaten daha öncekilerde de vardı. Bizi mi kandırıyorsun lan sen?). ***7. ikon hızlandırma ikonu,*** diyelim ki 100 adet lemmingsiniz var ve bunlar 5 ekran sonraki çıkışa gitmeye çalışıyor, işte bu, işlemi hızlandırıp sıkılmayasınız diye konulmuş bir ikon. ***8. ikon dondurma,*** bu ikon oyunu, siz bir kez daha basana kadar dondurur. ***9. ikon atom bombası,*** en son baş vurulacak çare. Bu ikon ile ekrandaki bütün lemmingslerin hepsini yok edebilirsiniz. Evet oyundaki tüm ikonları açıkladığımıza göre şimdide biraz menüleri açıklayalım: herhangi bir levelden bir bölüm bitirdiğinizde karşınıza bir ekran gelir. Bu ekrandan bir sonraki bölümü oynayabilir, az önce bitirdiğiniz bölümü tekrar edebilir, kaldığınız yeri save edebilir veya ana menüye dönebilirsiniz. Oyunda fazla takılacağınızı sanmıyorum çünkü bölümler kolaydan zora doğru gidiyor ve tüm yapmanız gereken kendinizi oyuna fazla kaptırmamanız yoksa durumunuz yazının başındaki adamdan daha fena olabilir. Şu anda bizim burda birkaç kişi kafayı yeme aşamasında. Neyse bende bu yazıyı bitirir bitirmez lemmings 3 oynayıp kafayı yiyeceğim zaten. Haydi hepinize kolay gelsin.

Mr.OZ



All New World Of Lemmings

FiRMA : PSYGNOSIS
DiSK : 4/HD Installable
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : MOUSE
MAKiNE : A1200/4000

% 85

% 75

% 85

Gereği Düşünüldü

Programcı biraz hıyar olsa gerek. İlerki bölümler acayip zor ama hastalık yaratıcı

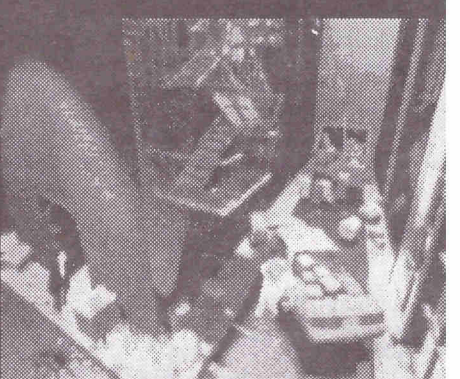
% 81

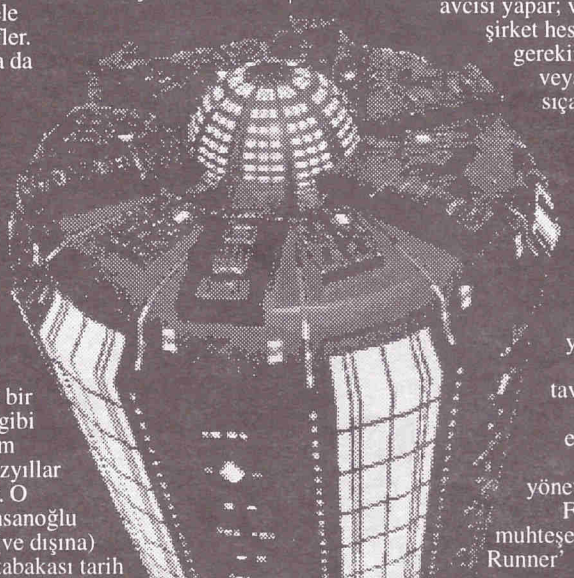
Parayla saadet olmaz diyenin ağzına biber girsin.

BloodNet

CYBERPUNK dünyasının acımasız kurallarıyla boğuşmaya hazırmısınız? Binbir türlü tehlike ve tuzak sizi bekliyor. İyi bir adventure oyuncusuyum diyorsanız, yanılmanız için bir sebep var artık:BLOODNET. Blade Runner'ı seyredip o gizemli dünya da yaşamayı isteyenler için artık BloodNet var. Bütün donanımlarınızı hazırlayın ve Cyberpunk'ı keşfedin.

Cyberspace veya Cyberpunk. Bu isimleri daha önce duymuşmuydunuz hiç? Peki William Gibson desem? yine birşey ifade etmiyormu sizin için? Peki o zaman, şimdi ben anlatayım siz okuyun: Cyberpunk, William Gibson tarafından yaratılan, çok farklı bir biçimde oluşmuş ve konusu itibarıyle uzak geleceği anlatan fantastik ve teknolojik bir dünyadır. Bu dünya da yaşayabilmek için elinde bilgi olması gerekir. Bilgi de -parayla beraber- bu dünya da yaşamdan bile daha önemli bir güç kaynağıdır. Bilgiyi elde etmek için usta bir 'Hacker' olmanız gerekiyor. Yani sizin bilgi hırsızı olmanız gerekir. Hayatınız, bu bilgileri çalmak ve satmak üzerine kurulmuştur. Bu dünya da, siz hacker'lara karşı kurulan çok büyük yakalayıcı sistemler bulunur. Bunların görevi bilgiyi çalan Hacker'ı yakalamak ve beynini yok etmektir. Bunlara 'ICE' ismi verilir. Ayrıca bilgiyi ve dolayısıyla bilgi bankalarını kontrol eden Mega şirketler kurulmuştur. Bu şirketler sentetik yarı insan, yarı robot biçiminde sistemler geliştirerek hacker'ları yakalamayı ve bilgilerini almayı amaçlar. Bu dünyada herşey tam bir kaos içindedir. Hackerlar (yani bilgiyi çalan normal insanlar) bilgi bankalarından bilgiyi, sentetik robotlar hackerları,şirketler de bütün dünyayı ele geçirmeyi hedefler. Ayrıca bu dünya da birçok büyük şirket gizlice birbirleri ile savaş halindedir. Ortam ise bizim bildiğimiz (ve bu gidişle bizim de çocuklarımıza masal niyetine anlatacağımız) günlük güneşlik bir ilkbahar havası gibi değildir.Bu ortam günümüzden yüzyıllar sonrasını anlatır. O zamana kadar insanoğlu dünyanın içine (ve dışına) sıçmış ve ozon tabakası tarih olarak dünyayı felaketler serisiyle baş başa bırakmıştır. Bu dünya da yaşayanlar üstün teknolojinin bütün nimetlerinden faydalanmalarına rağmen hep karanlık bir ortamda yaşarlar. Ayrıca devamlı yağan bir yağmur ve ortalığı boka çeviren bir çamur girdabı da söz konusudur. Bu dünya da kurallar büyük şirketlerin istediği biçimde konulmuştur. Suçlu bulunan bir kimse hemen bu büyük şirketlere verilir. Bu şirketler de o suçlunun beynini siler ve onu sentetik bir robot haline getirerek hacker avcısı yapar; veya ömür boyu şirket hesabına çalışması gerekir (eğer akıllıysa veya ortalığın içine sıçacak potansiyeli varsa). Evet sevgili okurlar aslında sizlere burada daha çok şey anlatabilirim ama buna ayıracak fazla zamanımız ve yerimiz maalesef yok. Benim size tavsiyem -bu garip dünyayı merak ediyorsanız eğer- Ridley Scott'ın yönettiği ve Harrison Ford'un oynadığı muhteşem 'Blade Runner' filmini seyretmeniz. Ayrıca bulabilirseniz William Gibson'ı üne kavuşturan ve Amigada da oyunu yapılan "Neuromancer"ı bulup okumanız ve tabii ki oyununu oynamanız (eğer oynaya bilirseniz) Bu 'Neuromancer' romanından sonra William gibson bir roman daha çıkardı ve tabii ki ününü 2'ye katladı.Onun da ismi: "Count Zero". Maalesef Türkiyedeki hiçbir kitap firması bu değerli ve uçuk yazarın romanlarını çevirip piyasaya sürmedi. Halbuki dışarıda

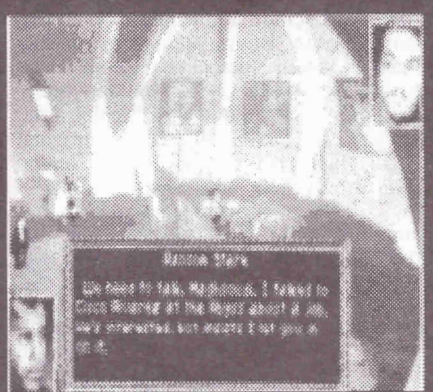




yüzbinlerce satan bu iki kitap, en azından kalitesi ve masrafları en aza indirgenerek burada da çıkarılabilirdi (bi sürü zengin kitapevi var abi). Ama çıkarmak şöyle dursun, kitabı onlarca kitabevinde araştırdığımda "hayır böyle bir kitap yok, zaten öyle bir kitap çıkmadı olsaydı bize hemen gelirdi" diyen ukala, cahil hıyarlara da rastladım (ben şapkasız kitap çıkarmam abi!). Bu arada Cyberpunk dünyasını en iyi anlatan başka bir film daha var. Onun ismi de: "Split Second". Bu muhteşem filmi görmek istiyorsanız Turbo'nun kafasını mikebilirsiniz. Evet çok konuştuk, biz şimdi geçelim oyunumuza.

> Oyunda hiçbirşey garanti değil. Çevrenize tamamen dikkat etmeniz gerekiyor. Herşey tehlike.

BloodNet size yukarıda anlatmaya çalıştığım Cyberpunk dünyasıyla ilgili bir oyun. Yarı yarıya Adventure, RPG ve Strateji elementleri içermekte. Konusu ise klasik Cyberpunk konularından daha



değişik. Siz burada yüksek elektronik teknisyeni olan Ransom Stark adlı bir karakteri yönetiyorsunuz. 2094 yılında Newyork tamamen kayıp bir şehir halinde. Hakimiyet kanemici vampirlerin ve acımasız büyük şirketlerin elinde. Herşeyi onlar kontrol ediyor. Siz de bu şirketlerin birinde görev alan bir teknisyensiniz. Bir gün şans eseri 'Deirdre Tackett' isimli bir bayanı kurtarıyorsunuz. İşte ondan sonra hayatınız bir kabusa dönüşüyor. Bu bayan sizin beyninize ufak bir alet yerleştiriyor ve ortadan kayboluyor. Bundan sonraki hayatınız, eğer bu bayanı bulamassanız kan emici bir Vampir olarak geçecek. Bazı kimseler size yardım etmek istiyor. Ama onların da asıl amaçları beyninizde bulunan aleti ele geçirmek. Sonuçta düşmanlarla dolu bu dünyada tek dostunuz kendinizsiniz. Şimdi tek göreviniz bu koca şehirin her yerini dolaşmak. Bu arada insanlarla ve sentetik yaratıklarla konuşmak, savaşmak, alet edevat almak ve Dirdre Tackett denilen bu bayanı (çok afedersiniz orospuluk yapmış) bulup vampirlikten kurtulmak.

Evet oyunun konusu yukarıda anlattığım gibi ama benim anlattığım özet sayılabilecek bir kısım. Aslında oyun bir hayli karışık ve uzun. Ben oyunu biraz oynadım ama henüz hiçbirşey elde edemedim. Buradaki olaylar diğer oyunlarda olduğu gibi sıralı bir şekilde ilerlemiyor. Herşey çok karışık. Mesela birisiyle konuşup bilgi aldığınız zaman hemen harekete geçmeyin. Çünkü o bilgi büyük bir ihtimalle yanlış oluyor. Ayrıca oyunun başında bir karakter tanımlama ekranı var. Bu ekranda, yöneteceğiniz karakterle ilgili bazı kişilik ayarlamaları mevcut ve sayıyla sınırlandırılmış (bilgi için 1 puan veya dayanıklılık için 2-3 puan filan). Bunları çok dikkatli kullanmalısınız aksi halde oyunun gidişatı değişebiliyor. Mesela Karizmanız düşükse konuştuğunuz kişiler sizi iplemiyor veya yanlış bilgiler veriyor. Konuşacağınız ve bilgi alacağınız bir sürü ıvır zıvır tip var oyunda. Bazen sizin dışınızda gelişen olaylar oluyor ve o olay gelip (talihsiz bir şekilde) sizi buluyor. Bu durumda siz bir suçlu sayılıyorsunuz ve tabii hemen kaçmaya başlıyorsunuz. Eğer en baştaki karakter tanımlama ekranından 'Stamania' seçeneğini iyi yapmışsanız, bu olaydan kaçıp kurtulabilme şansınız oldukca yüksek oluyor. Oyunda bu şekilde ilerleyen ve süprizlerle dolu bir sürü olay var. Oyunu kesinlikle save ede ede oynamanız gerekiyor. Çünkü ölme ihtimaliniz oldukca yüksek. Şehirde ilerlerken iyi bir haritaya ihtiyacınız da var. işte bu oyundaki en iyi şeylerden birisi de şehrin bütün detaylarını gösteren bir haritanızın olması. Bu harita sayesinde istediğiniz yeri kolaylıkla bulabilirsiniz. Evet benim şimdilik söyleyeceğim şeyler bu kadar. Zor ve karışık olmasına karşın oldukca zevkli ve sürükleyici bir oyun. Eğer herşeyi çözüp bitirmeyi başarabilirsem bu zevkten sizleri mahrum etmeyeceğim. Bu böylece biline. Oyunu Gametek isimli bir firma yapmış. Yeni bir firma olmasına karşın performansları oldukca iyi denilebilir. Tabii arkasındaki şirket ise Microprose. Grafikler çok çok güzel hazırlanmış. Ayrıca oyunun oynanış sistemi oldukca iyi. Sesler de gayet iyi denilebilir. Ancak hemen şunu belirtmeliyim oyun 8 disket ve harddisk istiyor. Aslında disketten de oynayabilirsiniz ama inanın ki hayatımda birçok oyun oynadım ve bu oyun kadar zırt-pırt disket değiştiren başka bir oyuna daha raslamadım (sierra bunların yanında melek gibi kalıyor). Mesela oyunu yüklemek için disketi Drive'a yaklaştırıyorsunuz zırt "inser disk 1", bir adım atıyorsunuz zırt "insert disk 5", beşinci disketi takıyorsunuz yine zırt "insert disk 11" (tamam biraz salladık bu kadar da değil ama ne demek istediğimi anladınız heralde).Sonuçta eğer harddiskiniz varsa ve harcayacak 8 disketiniz de varsa bu oyunu mutlaka alın. Oyun kıtlığı içinde

bulunduğumuz şu günlerde böyle güzel oyunların gelmesi umarım diğer firmaları da harekete geçirir. Ulan hatırlıyorum da önceden ne kadar güzelmiş bu piyasa. Bir sürü oyun gelirdi ve bazıları bizi sabahlara kadar esir ederdi. Şimdi şu düştüğümüz duruma bak: tek tük oyun geliyor, hemde Amiga da. Bu durumun baş sorumlusu amcık Commodore'dur arkadaşlar. Piyasada halen Amiga'lara talep varken (ve üstelik muhteşem 1200 ve 4000 modelleri de çıkarmışlarken), bir anda batıp üretimi durduran bu ibneler, bu götoşlar Amiga'nın ipini bir anda çekiverdiler. Neyseki bundan sonraki günler Amiga için oldukca parlak. Aman ben de ne diyorum yaa. Nerden başladık nereye geldik. Neyse, siz bu oyunu alın, oynayın, çözün ve Cyberpunk dünyasında neler oluyormuş görün. Tabii çözdükten sonra bize de haber verin yoksa 2 kanlı elim sonsuza kadar yakanız da olur. Evet hepinize bol Cyberpunk'lar dilerim.

HOŞCAKALIN.
ZEBANİ

BLOODNET

FiRMA	: GAMETEK
DiSK	: 8/HD Installable
HAFIZA	: 1 Chip-1 Fast=2 Mb
KONTROL	: MOUSE
MAKiNE	: A1200/4000/500+

% 90

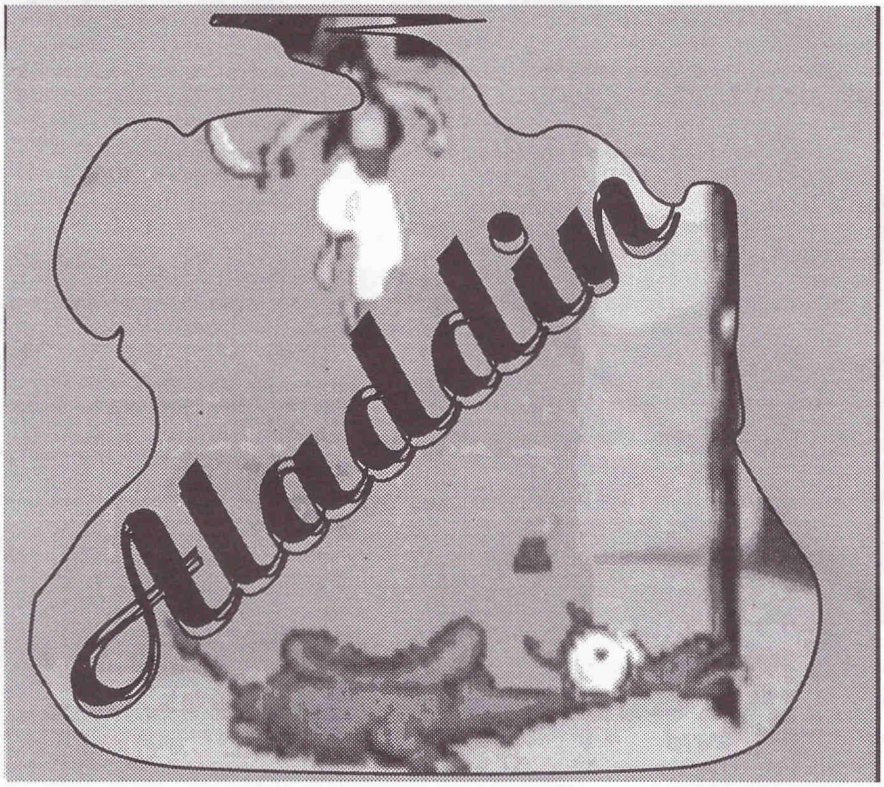
% 80

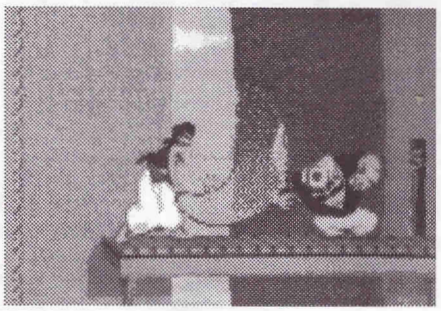
% 85

Gereği Düşünüldü

Bu oyunu oynamak, pire sürüsünü kuş kafesinde tutmaktan daha zor. % 85

Bu oyunu oynadıktan sonra mutlaka Blade Runner veya Split Second filmlerinden birisini seyredin.

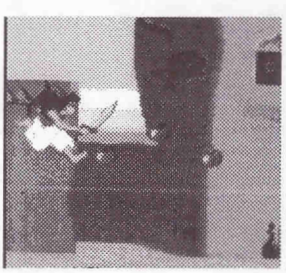




Ortadoğunun ürettiği en arabik cool delikanlısı Aladdin, artık masallardan çıkıp bilgisayarınız da sayısal hale dönüşerek maceradan maceraya koşuyor. Bu zorlu serüvenleri onunla paylaşmak isterseniz yapmanız gereken sadece oyunu yüklemek...

Binbir gece masallarını hepiniz duymuşsunuzdur heralde. Akşam çocukları yatırırken okunan masallar hani. Çocukluğumuzda en az bir kere okuduğumuz masallar. Bu masallar üzerine o kadar çok şey yapıldı ki artık binbir gece masallarını çoğumuz ezbere biliyor hale geldi. Hatta bu masalların bazılarının Türk versiyonu bile yapıldı. Bazı dönemlerde kitap olarak basıldı. Bir sürü filmi bile yapıldı (geçen senenin flaş çizgi filmi Aladdini hatırlayın). Bu masalların her hangi bir yazarı olup olmadığı bilinmiyor yani anonim. Ancak Mısır, İran ve Irak kaynaklı olduğunu söyleyebiliriz. Bu masalların en ünlüleri ise Sinbad'ın macereları, Ali baba ve kırk haramiler ve..ve şimdi tanıtacağımız Aladdin'in sihirli lambası. Bunların en ilgi çekici olanı ise Aladdindir. Bu Aladdin aslında hıyar bir heriftir. Haddini bilmeyerek Sultanın kızına aşık olur. E tabii ki Sultan da bu çulsuza kız verecek durumda değildir. Alaaddin aşkından yanıp tutuşurken bir gün bir sihirbaza rastlar. Sihirbaz aladdini zengin yapma umutlarıyla ikna ederek yanına alır ve dünyanın merkezinde bulunan sihirli lambayı bulmasını ister. Bizim hıyar dünyanın merkezine giderek (neresiyse artık!) lambayı bulur. Bu tılsımlı lamba ve içindeki şişko cin sayesinde bütün dünya nimetlerinden fazlasıyla yararlanır. Serveti ülkedeki bütün sultanları alacak kadar genişler. Tabii gözü paradan başka birşey görmeyen nasır götlü yağ tulumu Sultanı da altınlarla kandırır, kızını alır ve ve ve mutlu son (zaten bu masallarda kötü acıklı sonlara yer yok ki anasını satayım -Zebani-). Bundan sonra Aladdinin o kızla neler yaptığını bilmiyoruz ama arta kalan zamanlarda maceradan maceraya koşar. İşte bu maceralardan birisi de 1995 yılında Amiga da karşımıza çıkıyor.

Uzun zamandır beklenen orta doğunun arabik cool boy'u Aladdin nihayet AGA Amigalar için ter dökecek, oradan oraya koşup atlayacak, zıplayacak kısacası herşeyi yapacak. Tabii siz biraz yardım edeceksiniz ona, bir nevi Cin'lik yapacaksınız. Oyunda sizin de tahmin edebileceğiniz gibi Aladdin'i yönetiyoruz ama bazı bonus bölümlerinde -ismi aklıma gelmiyor- şu ufak maymun varya işte onu da yönetiyoruz. Oyun gerçekten özene bezene hazırlanmış.

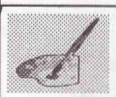


Özellikle Aladdin ve diğer karakterlerin animasyonları gerçekten çizgi film kalitesinde. Tabii müziklerin de harika olduğu söylememe gerek yok sanırım. Ama hepsi bununla da bitmiyor. Oyunun atmosferi de oldukça iyi; biraz Prince of Persia'yı andırıyor ama daha hareketli (Prince of Percia 2 neden Amiga da yok? Sıçarım haa, hemen yapılsın -Zebani-). Oyunumuz oldukça değişik yerlerde geçiyor: çöllerde, mağaralarda, mahsenlerde, halının üzerinde! Buna yerlere göre oldukça da değişik düşmanlar çıkıyor karşımıza. İlk bölümlerde eli kılıçlı şişko ve götünü kaldıramayan (tabii başka bi yerini de kaldıramayan! -Zebani-) muhafızları haklarken, mağaralarda aptal yarasaların peşinden koşuyoruz. Oyunumuzun kontrolleri de oldukça basit. Standart kontroller dışında (yukarı, aşağı, ateş gibi) bir de oyun içinde topladığımız elmaları kullanabiliyoruz. Bunun için space tuşuna basmanız yeterli olacaktır. Oyun için söylenecek pek fazla laf bulamıyorum (Söylediğini söyledin zaten hadi çekil artık -Zebani-). Bir kere görseniz eminim hepinizin hoşuna gider. Bence bu aralar oynayacak kaliteli bir AGA oyun bulamıyorsanız bu oyunu mutlaka alın.

Mr.OZ

ALADDIN

FiRMA	: VIRGIN
DiSK	: 3
HAFIZA	: 1 MB
KONTROL	: JOYSTICK
MAKiNE	: A1200/4000

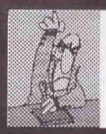


% 90

% 85

% 90

Gereği Düşünüldü

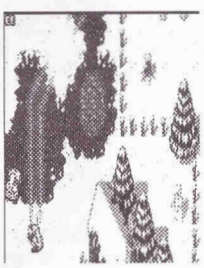


Sıçmışım prince of percia 2'ye. Artık Aladdin var. Almassanız yazık olur... % 88

ATR ALL TERRAIN RACING

Abi sabahtan beri bu yazıya nasıl başlasam diye düşünüyorum ama bir türlü uygun giriş bulamıyorum. Bazen acayip, hiç istemediği anda tıkanıveriyor insan. Aslında yazı yazmak zor zenaat; esas amaç okuyucuyu sıkmadan, ilginç bir şeyler yazmak. Ama gel gör ki bazen bu beyin denen meret buna izin vermiyor işte. Ateşli bir şekilde başladığın işin böylesine köhne bir duruma dönüşmesi maalesef kötü talihden başka bir şey değil. Tabii bu durumun yarısı oynadığın ve ondan sonra da açıkladığın oyunla doğru orantılı. Şimdi burada Populous III veya Colonization (ibneler Amiga da çıkarmadılar daha) olsaydı belki de daha başka şeyler yazıyor olacaktım. Yine de biz yazarlar için oyun oyundur deyip bir şeyler yazmaktan başka çare yok gibi. Zaten farkında olmadan yazıya bir giriş yapmışız bile. Şöyle bir bakıyorum da neredeyse bir paragraf olmuş; yani olmadı diye diye yine de birşeyler çıkıyor. Neyse şimdi esas amacımıza dönelim. Başlıktan da anladığınız üzere ATR, Süper Cars benzeri ancak o seriden daha iyi yapılmış sürükleyici, zevkli ve üssten görünüşlü bir araba yarışı oyunu. Nedense bazılarımız bu üstten görünüş meselesine fena halde takmış durumda (ben de dahil). Bu oyunu oynayana kadar bende üstten görünüşlü araba yarışı oyunlarından nefret ederdim. Ancak bu anlamsız nefretim ATR'yi oynadıktan sonra 180 derece değişti. Bunun nedenini sakın sormayın çünkü tamamen psikolojik. O anda oyunu oynarken kendimi grafiklerin ve oynanışın güzelliğine fazlaca kaptırmış olmamdan ileri gelebilir. Gerçekten de ATR bu tür oyunlar içerisinde bence en iyi olanı. Üstten görünüş saplantısına sahip olan arkadaşlar da bu oyunla birlikte yeni bir zevk kazanmanın mutluluğunu tadabilirler (tamam biraz garip bi cümle oldu idare edin). Evet ATR'nin nasıl bir oyun olduğunu merak ediyorsanız yapacağınız iki şey var bunlar a) oyunu yükleyip oynamak (ve ondan sonra da "üf baydı bu oyunlar ya" diyerek kapatmak, b) Yazıyı takip ederek gerekli gazı almak ve oyuna adaptasyon olup yüksek mertebeye erişmek (böyle bir yazı yazacağımı hiç zannetmiyorum). Birinci şık sizin sabırsız biri olup cillop gibi herşeye anında sahip olma, görme, kullanma ve tam tatmin olamadan yarıda bırakıp hayal kırıklığına uğrama durumunuzu belirtir (yok yaa!). İkinci şık ise uyum sağlama sorunu nuzu bir şeylerle alt etme veya bir şeylere çok fazla güvenerek (mesela bana) başarılı olacağınıza inanma ama sonra da bi bok olamama durumunuzu gösterir. Yani amaca ulaşmamış mastürbasyon (Siz bu sözlere aldanmayın yazar şu anda saçmalıyor). Tabii ben şu anda biraz saçmalıyorum ama yine de bu oyunu yüklemiş olduğunuzu varsayıyorum ve başlıyorum: İlk önce karşınız da bir Main menü göreceksiniz. Burada sağ alttaki menüler varya işte bizim işimiz kısaca onları tanıtmak. Bunlar 4'e ayrılmış:

1-ARCADE MODE: Burayı seçtiğinizde tek başınıza bütün bölümleri oynayarak bitirmeye çalışıyorsunuz. Bu bölüm, oyunu oynayabilme, kontrolleri öğrenme ve oyunu beğenip beğenmeme gibi önemli bir çok meseleyi üstlemiş bir bölüm. Tabii yarışa başlamadan önce bazı ufak ayarlamalar yapmanız gerekiyor. Mesela araba seçmek, yarışacağınız parkuru seçmek, arabanıza bi takım ek parçalar almak gibi. Arabanıza bir şeyler almak için alttaki para miktarınıza bakıyorsunuz ve ona göre davranıyorsunuz. Alacağınız parçalar ise motor, vites, lastik, direkisyon ve kaporta gibi önemli şeyler. Burada söyleyecek pek fazla birşey yok; gir, seç ve oyna.



2-BATTLE MODE: Burası iki kişinin birbiriyle mücadele etmesi için hazırlanmış. Yani bir çeşit '2 player game'. Burada da bazı senekler var. Bunlardan yer seçme ve araba seçme hep aynı. Değişik olarak arabanızın hızını ayarlayabilir, roket alabilir (aynı zamanda savaşacaksınız da), Cone denen ve yol kenarlarına işaret olsun diye konulan saçma koni biçimindeki nesnelerin olup olmamasını sağlayabilir ve yarış uzunluğu ile puan ayarlamalarını buradan yapabilirsiniz. Bu bölüm 2 kişi oynayınca oldukca zevkli. Eğer bilgisayara karşı oynuyorsanız işiniz çok ama çok zor. Bilgisayar hatasız ve güzel yarışıyor. Siz deli danalar gibi ortalıkta dolaşıp viraj dönmeye çalışırken, bilgisayar hem size zarar veriyor hem de bölümü sizden önce bitiriyor.

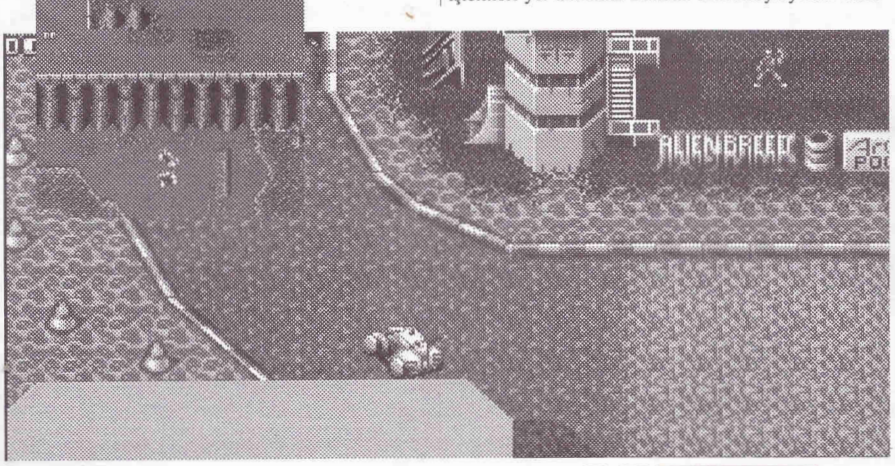
3-LEAGUE MODE: Burada birden fazla kişi ile lig mücadelesi yapabilirsiniz. Oyunun en güzel yanlarından biriside bu. 1'den 6 kişiye kadar lig kurabilir ve çok zevkli saatler geçirebilirsiniz. Şunu unutmayın: Rekabetin olduğu her yerde yaratıcılık vardır, zeka vardır, heyecan vardır, hırs vardır, yetenek vardır. Bunların ortaya çıkması için bir araç lazımdır. İşte bu araç şu anda bulunduğumuz seçenekte gizli bir şekilde bekliyor. Eğer 5-6 kişi bulursanız bu seçeneği mutlaka kullanın. Burada da yapacağınız ayarlamalar Battle options'daki ayarlamalarla hemen hemen aynı. Farklı olarak oyuncu sayısını belirtme, lige başlama ve save-load işlemleri yer almakta. Bundan sonra söyleyecek fazla birşey kalmıyor. Tek yapmanız gereken ateşli birkaç kişi bulup hayatın akışını değiştirmek ve yaşama sevincinizi artırmak.

4-SET OPTIONS: Burada da çoğu oyunda olduğu gibi oyunun oynanışı ile ilgili bazı ayarlamalar yapabilirsiniz. Bunlar zorluk, müzik-efekt, kontrol, oyuncu ve keyboard tuşlarıyla ilgili herkesin bildiği ayarlamalar.

Evet oyundaki menüler bunlardan ibaret. Biraz da oynanıştan bahsedelim. Araabyı hareket ettirmek için ileri itip ateş tuşuna basıyorsunuz. Bu olay yarış bitene kadar böyle. Bu arada sağ veya sola çekince araba acayip bir savrulma hereketine giriyor. Tabii bu devamlı sağa veya sola çektiğinizde oluyor. Bu yüzden dönüşlerde nazik olmaya özen gösterin. Rakip arabalar genelde sizden hızlı değiller ama önlerine çıktınızmı size okkalı bir toslama yapıyorlar ve hızınızı azaltıyorlar. Tabii aynısını sizde yapabiliyorsunuz. Yolda bulunan bazı engeller tuzak niyetine kurulmuş. Bunların sağından veya solundan geçmeniz yarışı kazanma olasılığınızı pek fazla etkilemiyor ama geri kalıp rakiplerinize yetişmenizi zorlaştırabiliyor. Yolda bulunan su birikintileri, taş, kaya parçaları ve koniler hızınızı yavaşlatıyor. Ayrıca bazı şekiller de puan almanızı sağlayabilir. Bu durum Arcade mod da pek bi boka yaramaz ama lig mücadelesinde puan hesabı yaptığınız için onları mutlaka almalısınız. Tabii hangi yerde yarışacaksanız oraya göre araba seçmeniz de zorunlu. Abes bir arabayla katılırsanız yarışı daha baştan kaybedersiniz.

Sonuçta ATR çok zevkli ve eğlendirici bir oyun. Super Cars serilerinden çok daha iyi. Bir kere grafikler çok güzel. E tabi Team 17 yaparsa en iyi grafiği yapar mantığını çıkarabiliriz buradan. Ben şimdiye kadar hiçbir Team 17 oyunun da grafiklerin kötü olduğuna raslamadım. Ayrıca seslar ve oynanış da çok çok iyi. Özellikle oynanış biçimi çok güzel yapılmış. Oyunu zorlaştıracak herketlerden kaçınılmış. Yani üstün bir oynanabilirlik var. Bu durum zaten Team 17'nin genel bir üslubu. Oyunlarını yaparlarken %100 Amiga programcılığını kullanıyorlar. Sistemi çok iyi tanıyorlar ve olmaz denilen oyunları bile rahatlıkla yapabiliyorlar. Hepsi usta birer programcı. Bu yüzden vasat bir oyun yaptıklarına ben daha raslamadım.

Evet, bence ATR bu ay oynanabilecek oyunların başında geliyor. Hemde 2 disket. Hadi daha buralardamısınız? hemen gidin bu oyunu alın ve kudurmaya hazır olun.



All Terrain Racing

FİRMA : TEAM 17
DİSK : 2
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : JOYSTICK
MAKİNE : A500+/1200/4000

% 90 % 80 % 88

Gereği Düşünüldü

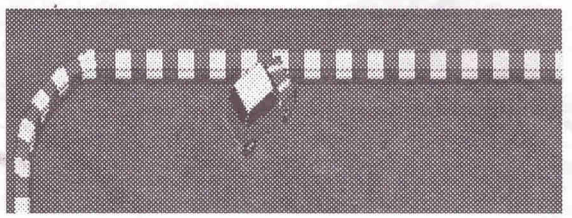
Üstün grafikleri görünce Team 17 farkı hemen meydana çıkıyor Alın. % 86

Artık orijinallik taşımayan araba yarışalrına bir yenisi daha eklendi. Beyninizin ve ruhunuzun bir köşe sinde hala hız yapma tutkusunun kırıntıları kaldıysa buyrun burdan yakın. Ancak Powerdrive bu tutku nuzu ne kadar körükleyecek ?

Şu sıralar software şirketleri ya konu bulmakta güçlük çekiyorlar, ya "oyun çıkaralım da ne olursa olsun" mantığındalar, ya da gerçekten Amiga'ya iyi birşey yapmak istemiyorlar. Veya en son şık: çok güzel bir fikri Amiga da değerlendirmek istemiyorlar. Aslında bir yandan onlara da hak vermek lazım. Düşünsenize bir software şirketiniz var. Amacınız oyun yapmak, satmak ve para kazanmak. Daha önce ağırlık olarak bir makine üzerine oyun yapıp iyi paralar kazanıyordunuz. Üstelik şirket belli bir kitleyi yakalamış, yaptığı kaliteli oyunlarla itibar kazanmış iyi bir şirket. Kısacası herşey yolunda. Sonra o makinayı çıkaran eşşoğlu eşşekler bir anda üretimi durdurup makinanın popularitesini sıfıra indirdikten sonra kendileri de köpek gibi batıyorlar, hem de makinanın piyasa da kral olduğu bir dönemde. Bu durumda sizin işlerinizde de bir duraklama dönemi başlıyor. Desteklediğiniz makina üretilmeyip reklam yapmayınca artık eski ilgiyi göremiyor. Tabii sizin ürettiğiniz oyunlar da eskisi gibi iş yapamamıyor ve hemen alternatif yollar aranmaya başlanıyor. Bundan sonrası malum; piyasada daha fazla bulunan, daha ucuz ve insanların daha çok ilgi gösterdiği bir makinaya yatırım yapıp durumu kurtarmaya çalışıyorsunuz. Daha önce itibar göstermediğiniz bu boktan makine bir anda sizin ekmek tekneniz oluyor ve teknoljinin verdiği imkanlar düzeyinde artık tüm hünerlerinizi bu makina da göstermeye başlıyorsunuz. Aslında sizin için değişen bir şey yok. Amaç: oyun yap, para kazan. Bu arada eski makine için ufak da olsa bir şeyler yap, iyi veya kötü, hiç önemli değil. Aslında bir oyun başlangıcı için pek iç açıcı olduğum söylenemez. Sonuçta oyunu açıklar çekilirim ama bu boktan duruma üzülmem için bir çok sebep ard arda çıkıyor karşıma. Umarım yeni şirket Escom bu durumu düzeltip bizleri sevindirir. Biz şimdi geçelim oyunumuza (Esas sorunun kaynağını bildiğiniz için fazla uzatmak istemiyorum).

Powerdrive konusu itibarıyle artık illahlah getiren üstten görünüşlü bir araba yarışı. Amaç, her zamanki gibi yine bir araba alıp kıyasıya yarışmak ve para kazanmak. Aslında bu tür oyunlar için yazılacak pek fazla bir şey yok. Çünkü oyunu yaparken kullanılan yaratıcılık alt seviyelerde ise onu açıklamak için de pek fazla efor sarfetmek istemiyor insan (Mesela Colonization Amiga'da yapılsa bu durum söz konusu bile değil). Ama amacımız, tüketiciyi oyunu almadan önce biraz bilgilendirmek ise hazırsanız başlayalım:

Oyunu yükler yüklemez 4 maddelik bir menü geliyor karşımıza;



1- START GAME: Oyuna başla, yarış, kır, dök, para kazan ve en başarılı ol anlamına gelen bir seçenek. Her oyunda mevcut olup amaca göre insanı köle edecek kadar da karizma kusan bir menüdür. Kısacası gir ve oyna.

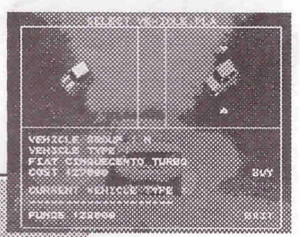
2- PASSWORD: Artık herkesin çok yakından tanıdığı bu menü, kazandığınız yarışlardan aldığınız password'leri oyuna tekrar başladığınız anda kullanmanız için yapılmış. Yani aynı yerleri tekrar oynama zahmetinden kurtulmanız için.

3- OPTIONS: Burada joystick kontrolü, müzik, efekt ve oyunun kaç oyuncuyla oynanacağı gibi basit ve ucuz seçenekler mevcut. Bir kere görüp ondan sonra görmek istemeyeceğiniz yegane menü. Bu arada Guides seçeneğini 'on' yaparsanız yarış sırasında yanınıza co-pilot gibi biri oturup (tabii biz görmüyoruz) size sağa dön, sola dön gibi öküz muamelesi yapıyor ve bu yetmiyormuş gibi bir de yanlış söylüyor lavuk. "Benim sinirlerim sağlamdır" diyenler bu seçeneği açsınlar (ve sıçsınlar).

4- PRACTICE: Bu menüyü oyuna boyut katsın diye koymuşlarsa herkesin huzurunda kafalarına sıçayım. Bu oyun için hiçbir anlamı olmayan, boş ve sığ bir menü. Lüzumsuzlukları seven ve zamanı çar çur eden insanlar için. Bence merak bile etmeyin (aslında burada psikolojik bir dolduruş mevcut. Bir şeyi çok kötülersen onun çekici bir yanı olduğu düşünülür veya "bu kadar kötü şeyi ben de görmek istiyorum" isteği baş gösterebilir. Bu oyunu alıp, bu satırları okuyan varsa bunların % 90'nının practice menüsüne gireceğine eminim).

İşte o kadar emek verilip (orası da şüpheli ya) piyasaya sürülen bu oyun 4 tane işe yaramaz bir menü kalabalığıyla doldurularak kullanıcıya sunulmuş. Üstelik konu bakımından da hiç bir özellik taşımamasına rağmen. Oyunun oynanış biçimi ise diğerlerinden hiç farklı değil. 4 Model arabadan bir tanesini seçiyorsunuz ve başlıyorsunuz yarışa. Yollarda rakiplerinizle boğuşurken yine birbirinden ilginç ve saçma bazı nesnelerle de uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Farklı olsun diye oyuna kar, yağmur, çamur gibi şeyler de katmışlar. Ayrıca gece ve gündüz de yarışabiliyorsunuz. Bütün bunlara rağmen kazandığınız yarış kaybettiğiniz zamanın 100'de 1'i bile olmuyor. Aslında bu oyunu o kadar kötülememin sebebi kısmen kişisel sayılabilir. Ne bileyim o kadar güzel fikirleri bu makina için de değerlendirmek varken böyle ucuz ve insanı kandırmaya yönelik baştan sağma oyunların yapılması beni fazlasıyla kızdırıyor. Amiga'nın daha öncesini bilmesem asla gam yemem. Ben yine de bu tür oyunları seven arkadaşların bir araya gelip (bu arada oyun 8 kişiye kadar oynayabiliyor) zevkle vakit geçirebileceklerini umabilirim. Ancak fazla birşey beklemek saflık olur. Sonuçta 2 disket. Bence siz bu oyunu almadan önce bir görün. Bu tür oyunları kayıtsız şartsız sevenler varsa iyi vakit geçirebilirler. Oyunu yapan adamlar ise Rage isimli bir grup. Belli ki birkaç arkadaş toplanıp bir oyun yapmışlar ve bu oyunu pazarlaması için de U.S Gold'u kafalamışlar. U.S Gold'u hepiniz tanıyorsunuz. Böyle ucuz oyunlara prim veriyorlarsa U.S Gold'u kalbimize gömmeye hazırlanabiliriz. Neyse ben fazla konuştum. Son söz, bu oyunu önce mutlaka görün ondan sonra alın. Ayrıca illaki bu tür oyunlardan hoşlanıyorsanız benim tavsiyem mükemmel firma Team 17'nin yaptığı ATR adlı oyunu alın. Bence o, bu oyundan daha güzel. Bu arada oyunun grafikleri iyi, müzikleri çok kötü, ses efektleri ise idare eder.

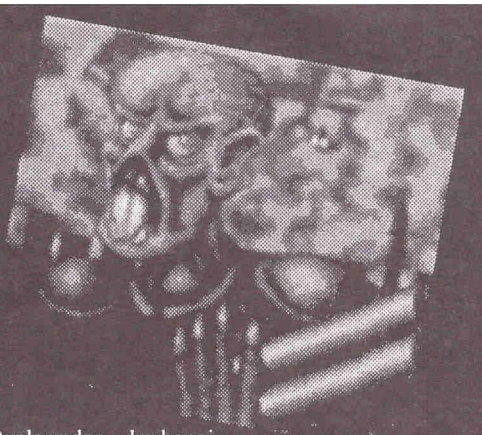
ZEBANİ



GENEL: %70

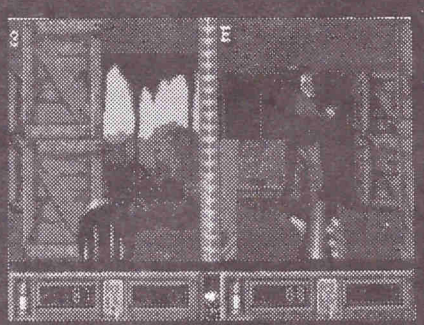
Bazılarının hayatı 2 bacak arasındadır..!

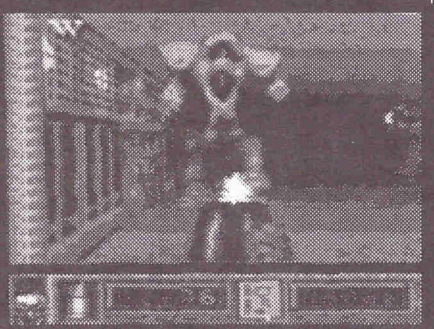
DEATH MASK



Herhalde çoğunuz PC'deki Doom adlı oyunu görmüş veya duymuşsunuzdur. Her Amigacı da kendi bilgisayarında bu tür oyunların olmamasından yakınır. Anlatmakta olduğum oyun her ne kadar doom gibi olmasada ona biraz benziyor diyebiliriz. Oyunda tıpkı Doom da olduğu gibi eli silahlı bir adamı yönetiyoruz ve aynı şekilde ilerliyoruz. Oyunu ister iki kişi aynı anda beraber, veya gene aynı anda birbirinize karşı oynayabilirsiniz. Bunun için ana menüden iki kişi oynayacaksanız "2 player game", birbirinize karşı oynayacaksanız "2 player battle" seçeneklerini seçmeniz yeterli. Bu arada oyunun 2 kişiyle oynandığında muhteşem zevkli olduğunu söyleyebilirim. Bu ana menüden ayrıca oyunun hızını ve detaylarını ayarlayabilirsiniz. Burayı geçtikten sonra 'start game' ile oyuna girebilirsiniz; yada daha önceden aldığınız kodu girerek kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Şimdi de biraz oyunu açıklayalım. Daha öncede söylediğim gibi oyunda eli silahlı ve yüzünde acaip bir maske olan bir yada iki adamı yönetiyoruz. Oyunda amaç bölümden bölüme değişmekte. İlk bölümlerde amaç, bütün kötü adamları öldürmek olurken, diğer bölümlerde hem 'alien' formları yokedip hemde adamları öldürme gibi görevlerde oynanabilir. Tabii her bölümde, görevi tamamladıktan sonra haritada gösterilen çıkışa gitmek zorunlu. Bu olay iki kişi oynarken sadece bir kişinin çıkışa gitmesiyle değişiyor. O zaman bölümün bitmesi için 1 kişinin gitmesi yeterli. Yeni bölüm başlamadan önceki ekranda size göreviniz ve o bölümün kodu verilecektir. Bu kodları bir yerlere yazsanız iyi olur. Oyuna başladığımız zaman elimizde sadece dandik bir çifte var, tabii oyun içindeki bulacağımız sandıkları alarak yeni silahlara kavuşmak mümkün. Bu sandıkları, mermileri ve enerjimizi arttıran şeyleri etrafta, gizli geçitlerde yada varillerin arkasından bulabilirsiniz. Bu arada enerjinizi ekranın ortasındaki barlardan görebilirsiniz. Ayrıca yukarı tarafta ufak birde pusulamız mevcut. Tüm bunların dışında harita ekranımızda var. Bu ekrana geçebilmek için klavyenin her iki tarafında da bulunan shift, alt yada Amiga tuşlarından herhangi birini basmanız yeterli. Söz tuşlardan açılmışken F tuşlarının da bazı görevleri var bunlar şöyle: F1 ve F2 tuşları ile sağa sola dönüşlerin gösterilmesini kapatabilir (anlamak için deneyin), F3 ve F4 tuşları ile sağa sola dönüşlerin gösterilmesini açabilir, F5 tuşu ile sesleri kapatabilir, F6 tuşu ile sesleri açabilir, F9 tuşu ile ekranı 60 hz yaparak büyütebilir ve F10 tuşu ile ekranı eski haline getirebilirsiniz. Oyunda oldukça değişik karakterler ve bölümler var. Bu bölümler daha çok labirente benziyor ama bazı bölümler mağaralarda ve acayip yerlerde geçiyor. Oyunda haklayacağımız adamlar, robotlar ve yaratıklarda bu yerlere göre değişiyor. Oyunun genel atmosferi oldukça iyi diyebiliriz bazı bölümlerde gerçekten korkuyorsunuz. Yalnız oyunda haritaya bakma büyük sorun harita ekranı oyun ekranında çıktığı için o anda savunmasız kalıyorsunuz ve harita ekranında iken ilerleyemediğiniz için sık sık haritaya bakmanız gerekiyor eğer oyunu iki kişi oynuyorsanız en iyi yol bir kişinin haritayı açması ve diğerinin ilerlemesi. Böylece oyunu daha rahat oynayabilirsiniz. Son olarak böyle bir oyunu Amigaya yapan Apache firmasına teşekkür etmek gerekir. Özellikle iki kişilik oyun arayan kişilere bu oyunu almaları şiddetle tavsiye olunur .

MR.Oz





Görüldüğü gibi adamımız elinde eşşek kadr bir silah taşımakta. Bu silahların boyutları ve etkileri bölümden bölüme değişiyor. Sizin anlayacağınız bu silahlar bi koduumu acayip oturtur.

DEATH MASK

FiRMA : APACHI
DiSK : 2/HD Installable
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : JOYSTICK
MAKiNE : A1200/500+/4000

% 75

% 70

% 80

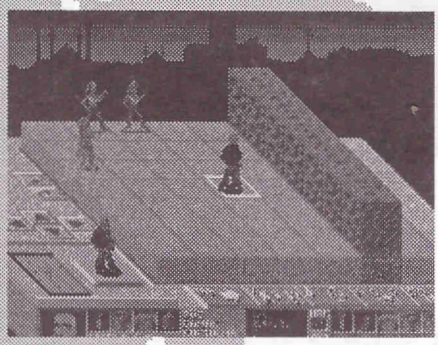
Gereği Düşünüldü

Doom kadar olmasa da o türde oyunlaryapılacağını bir işareti. Alın

% 75

Bazılarının hayatı 2 bacak arasındadır..!

Türk oyun piyasasında neler oluyor neler bitiyor, En son ne çıktı, neler hazırlanıyor...Bütün bunları merak ediyorsanız buyrun yazıya. Araştırmacı-Gazeteci ve Matematik profesörü arkadaşımız OMAY sizler için gecesini gündüzüne katıp bol bol bilgi topladı. "Banane ya Türk oyunlarından" demeyin. Okuyun.....



MADE IN TURKEY

İstanbul Efsaneleri

Sekiz yıl önce Amiga 500 bilgisayarımı aldığım da gidip en yakın bilgisayarcıdan bir oyun alır ve Türkiye'de neden oyun yapılmadığını hiç düşünmezdim. Aradan birkaç yıl geçince -her oyundan hafif hafif hevesini almış bilgisayarcı gibi- oyunun dışındaki şeylerle ilgilenmeye başladım. Grafik, animasyon, ses, müzik ve Ray-Tracing programlarından sonra bilgisayarda yaratıcılığın benim için programlama da olduğunu gördüm (merak etmeyin hayat hikayemi okumuyorsunuz). Amiga Basic ile başlayan programcılık maceram AMOS ile devam etti. İşte bu sıralarda da Türkiye'de neden oyun yapılmadığını merak etmeye başlamıştım. Bu sorunun cevabını kısa zamanda buldum. Oyun yapmak uzun bir işti ve bu iş o sıralar Türkiye'de para getirmiyordu. Aradan yıllar geçti. Artık Türkiye'de oyun yapımcılığı yavaş yavaş para getiriyor. Bu yüzden oyun piyasamız yavaş yavaş canlanmaya, kıpırdanmaya başladı. İşte bu yüzden ben bu yazıyı yazma gereği duyuyorum. Oyun piyasamız aslında uyanmaya hazır bir dev gibiydi. O günlerde kime sorduysam bana "Oyun yapmak kolay ama Türkiye'de para getirmiyor" diyordu. Bu doğruydu ama bu olayın başlaması için bir kıvılcımın olması gerektiği de açıktı. İşte bu kıvılcım da Hançer oldu. Yapılan büyük reklamlarla beraber Türkiye'de piyasaya çıkan ilk oyun olma şerefine erişmişti Hançer. Yaklaşık 8 aylık çalışmanın ürünü olan bu oyunun (aslında bu oyunun bir çıkma macerası var ki, Hollywood da olsak senaryo yapıp satar ve üstüne para bile kazanırdık -Zebani) uyuyan bir devi uyandırdığı gerçekti. Piyasa Hançer'le canlanmış ve hareketlenmişti. Sonra bu oyunun yaptığı satışı gören diğer firmalar piyasa da büyük bir oyun furyası başlattılar. Piyasaya, Türkiye'de Türkçe olarak yapılan birçok oyun çıktı. Bunların çoğu vasatın üstünde olmayan çabucak yapılmış oyunlardı. Yanlış anlaşılmasın, bunları söylerken ne yapanları ne de piyasaya çıkaranları suçluyorum (hatta bunların arasında bir oyunun grafiklerini ve seslerini de ben yapmıştım), her piyasanın oluşumunda böyle olaylar doğaldır, olacaktır. Sonunda piyasamız yavaş yavaş oturmaya başlamıştı. Bu sırada piyasaya katkıda bulunan diğer bir oyunda Silicon Worx'un yaptığı Umut Tarlaları'ydı. Oyunda hayvanlarınızla ilgilenmekten makine alımına kadar birçok işle uğraşan bir Çiftçi rolü oynuyordunuz. Bu arada, bir aralar piyasayı saran Çarkıfelek oyunlarını da unutmamak lazım. Ayrıca Makine diliyle yazılmış ilk oyun ünvanı yine bu devir de Stres isimli bir oyuna ait. Bugünlere geldiğimizde yavaş yavaş Avrupa kalitesindeki oyunlara yaklaştığımızı görmekteyiz. Bunlardan biri Future Dreams grubunun yaptığı Futbolun Devleri. Oyunda seçtiğiniz bir takımı 3.Ligden alarak 1.Lige çıkartıp şampiyon yapmaya çalışıyorsunuz. Her işe karışan bir Menejer olarak ayrıca oyuncularınızın formalarına reklam alma, piyango oynama gibi extra işlere de burnunuzu sokuyorsunuz. Ayrıca maçlar da gol pozisyonları da gösteriliyor ve oyuncularınızın rakip takıma ne derece sert gireceğini de ayarlama şansına sahipsiniz. 3 kişiye kadar oynanan oyunda ayrıca birçok digitize grafikde mevcut. Bir diğer kaliteli çalışma da yine Silicon Worx'den. Şu anda Demosu piyasalarda bulunan ve Haziran'da gelmesi beklenen bu oyun, Türkiye'de ilk defa denenen bir tür, bir FRP. Ama bildiğimiz FRP'lere hiç benzemiyor. Birkere adı İstanbul Efsaneleri. Ayrıca bir SSI FRP'sine benzemekle beraber Memur, Maganda gibi yeni FRP karekterleri ve izometrik grafikler içeriyor (Bunlardan herşey beklenir. Yakında klavyeye üfleyerek oynanan Shoot'em Up bile çıkarabilirler). Oyun ilginç ve komik olacağa benziyor. Özellikle karakterlerin oyun sırasında kendi aralarında konuşmalarına ve izometrik savaş bölümlerine bayağı güleceğinize eminim. Eveeet, kısaca oyun piyasamızın geçmişine ve bugününe değindikten sonra gelelim benim fikirlerime (yazmasam çatlarım.....Zaten çatlayacağım -Zebani). Bana göre Türk oyun piyasasını diğer Avrupa ülkelerinin düzeyine getirmek için yapmamız gereken birkaç şey var. Bunların başında Avrupa'ya oyun satmamız ve kaliteli oyun yapabildiğimizi Avrupa şirketlerine göstermemiz geliyor. Eğer bunu yaparsak, bu şirketler ülkemizde de bir Amiga potansiyeli bulunduğunu anlayacak ve burada bayii açarak piyasamıza kendi oyunlarını sunacaklardır. Bu firmalar ülkemizde kendi oyunlarını sunınca bir rekabet ortamı doğacak ve bu da oyunlarımızın kalitesinin otomatik olarak (bu otomatik lafına sinir oluyorum bundan sonra kullanmak yasak!) yükselmesine yol açacaktır. Şunu unutmamalıyızki yanlız kendi ülkemiz içinde oyun yapıp satarak ve dışa kapanarak bir yere gelemeyiz. Yapmanız gereken Avrupa'ya açılmaktır (Tanzimat fermanının yeni versiyonu padişah: Omay, araya girip muhabbetin içine sıçan: Zebani). Nasıl bir Fransız şirketi, bir İtalyan şirketi, bir İspanyol şirketi sadece kendi ülkesi için değil tüm Avrupa için oyun yapıyorsa biz de bu şekilde yapmalı ve oyunları sadece ülkemiz için değil (öööööffffff! hadi ama -zebani) tüm Avrupa'ya yapmalıyız. Niye bizim ülkemizden de bir Electronic Arts veya bir Microprose çıkmasın (zaten bu gidişle de çıkmayacak). Neyse biraz içimi döküp rahatladım. Son sözlere geldik; Ben diyorum ki, eğer firmalarımız piyasaya oyun çıkarmaya devam ederlerse, Türk piyasasının durumunu ben yine bu sayfalar da sizlere yazarım, ayrıca hatırlatayım ben bir yazarım ve oyun gelmezse azarım (şimdi okkalı bir şekilde sıçtın işte -Zebani). Şimdilik Güle güle dostlarım...

OMAY

MACBETH

ADVENTURE STRATEJİ SİMULASYON

Cebren ve hileyle olsa bile enformasyon çağına girmiş bulunuyoruz çok şükür. Tabi şükür mü edelim, lanet mi edelim biraz tartışılır gibi geliyor bana.Yani kendimizi kaptırdığımız bu teknik gelişme bizi o meşhur çizgi film Jetsons'daki rahat teknolojik hayata mı götürüyor,yoksa artık pusulamızı şaşırdık, CDROM, Intel, Mıcrosoft, FMV, Double-Tnple Speed, MIPS, RISC derken sürüklenip gidiyor muyuz? Gününün yaklaşık 14 saatini yiyip, içip, sıçmakla geçiren bir homo-sapien'in bu gelişmelerden ne kadar yararlanmasını bekleyebilirsiniz ki? Düşünün bir CD'deki resimlerin hepsini görmek bile non-stop yaklaşık 16 saat alıyor. Toplam insan nüfusunun %5'i (tahmin) belki günde yarım saat Word ya da Excel'le işe yarayan birşeyler yapıyordur herhalde. O da istediklerinden değil, işe girerken bu programları kullanmaları şart koşulduğundan. Şimdi diyeceksiniz ki, "Ulan Sana Ne! Eski Mısır'da da İskenderiye kütüphanesi vardı ama herkes ordaki bütün kitapları okumadı,ama yine de bu günlere geldik." İşte Aga, ben bu noktada çoğu insanlardan ayrılıyorum. Ben ballı gününde olgun bir elmaya dalmış ufacık bir kurt olmak istemiyorum.Yani elmanın ya yiyebildiğin kadarını yicen (belki yüzde birini), ya da hepsini yemeye çalışırken patlayıp geberecen. Ben bunda yokum. Ben küçücük bir kurt olabilirim, ama açım.Fani olduğumdan (daha kesin değil ama giderek şüpheleniyorum), bir gün geberip gidecem ama o zaman kadar ne var ne yok bilmek istiyorum. Beyin kapasitem belki, hımmm, olsa olsa 2-3 Gigabyte olsa bile ben herşeyi bilmek istiyorum.Gerekirse bildiklerimi Lha'layıp, yeni şeyler öğrenmek istiyorum.Cyberspace, Virtual Reality, Real-Time Render, Bir milyon MİPS, hepsini istiyorum. Fanilik dediniz de aklıma geldi, aslında bana en çok koyan şeylerden biri de bir gün ölüp gitmek. Hayattan zevk aldığımdan falan değil (zaten MAC Adventure okuduysanız bunun böyle olmadığını zaten biliyorsunuz), ama beni mezara koyduktan sonra insanların bulacaklarından, öğreneceklerinden. Ne biliim ben sırtımda kanat (ya da kafamda boynuz) biryerlerdeyken CNN'de kansere çare bulunduğu, ya da molekül transferiyle ulaşım probleminin çözüldüğü, ya da artık Amiga'ların PC'lerden ucuz olduğu açıklandığında orada olamıyacak olmak beni kudurtuyor. Ama neyse, hatırlatırsınız, bunu da başka bir ay tartışırız. Şimdi yapmamız gereken daha önemli şeyler var.
Mesela önce hasret gidermek, gelin canlarım size bir sarılayım. Ohh özlemişim sizi be. Nedir bu, 64'lerin ansızın gittiği o lanet yazdan beri yaşıyom mu, yaşamıyom mu bilemedim.Yazık oldu dağ gibi dergiye, Allah rahmet eylesin, ama artık MEG var.Belkim buralarda bir süre muhabbet edebiliriz. Bu arada Apo Abi'nin selamı var. Halen görüşmekteyiz, gerçi ben artık başka bağlara bekçi oldum ama başka insanlar, başka patronlar gördükçe daha iyi anladım ki, 64'lerdeki ortamı bir daha kolay kolay kuramayız.Neyse kaybettiklerine zırlayacağına, elindekiyle en iyisini yapmaya çalış demiş birisi (ben),öyle yapalım.Tabi daha ilk ay, mektup falan yok, o zaman oturun, ben anlatayım siz dinleyin.

92 Yazı falan. Derginin yeni sayısını hazırlıyoruz. Kapak Strıker olacak. Treasures Of The Savage Frontier ve Global Effect hit oyunlar. Global'i oturup günlerce oynamıştık,sonra Omay'la yazmıştık. O yazıyı okuyamadığınıza hala yanarım. Birden bire anlaşılıyor ki (yazının buralarını siyah beyaz kabul edin,çünküm buralar belgesel, The Fall Of 64'ler and Other Related Instances) bütün sayı hazır olmasına rağmen basılma imkanı yok.Hayda al bakalım.İlk şoku atlattıktan sonra saçma fantazilere kapılıyoruz, biraz toparlanınca yeniden çıkarız,el ele verelim kapitalistleri yenelim falan. Hava sıcak ve ben Civilization oynuyorum.

93 Kışı olmuş. Amiga World'de okuduğum bir yazı sonucu kendimi üç boyuta adamışım.Bu arada ekmek parası için başka insanların dergilerin sayfalarını yapıyoruz. Derginin adı Maden.Yok Metal dergisi değil, şu havayı kirleten kömürcülerin dergisi. Havalar soğumuş, 64'ler hala yok,ben hala Civilization ve bazen de Formula 1 Grand Prix oynuyorum.

93 Yazı gelmiş. Nedense geriye dönüp baktığımda hayatımın en huzurlu yazıymış gibi geliyor bana. Maden dergisi de kapanmış (Benden mi bilmiyorum, elimi hangi dergiye atsam kapanıyor,MEG'e nazar boncuğu takmak lazım). Yapacak hiçbirşeyim yok.Bom boşum.Şahin geliyor, eski SSI FRP'lerini baştan oynuyoruz.Death Knights,Dark Queen falan.Beşiktaştaki Sultanahmet Köftecisini keşfediyoruz. Hayatımızı değiştiriyor, artık sürekli ordan besleniyoruz, buna dayanamayan Açelya iflas ediyor ve yerine parfümeri açılıyor. Öğlene kadar uyuyoruz sonra Istanbul'un tarihi eserlerini gezmeye gidiyoruz (Onun fikri, ben nasıl oldu da kıçımı kaldırıp dergiden dışarı çıktım hala anlamıyorum.İşte öyle bir yazdı, anlayın artık). Geceleri üç boyutla uğraşıyorum. Yavaş yavaş işi kapmaya başlıyorum.

93 Sonbahar Kış modası... Hala aynı boşluktayız.Bu arada güççuk bir köpiş alıyorum. Adı Wolfy, yada Woof, yakında sizi daha iyi tanıştırırım. Frontier oynuyorum. Öğleden sonra dergide Şahin'le buluşuyoruz, Çocuklarla Evlilik ve eski türk filmlerini seyrediyoruz.Şahin Sim City oynuyor, ben manasız renderlar yapmaya devam ediyorum.Formula 1 sezonu ve NFL ligi'ni sıkı takip etmeye başlıyoruz. Sümer askere gidiyor,modem işinin ne kadar zevkli olduğu keşfediyoruz, kablolu televizyon alıyorum,artık yaşıyor muyum, yoksa olup bitene seyirci miyim bilmiyorum. Bir süre Prozac fikriyle flört ediyorum, ama param yetmiyor. Yani züğürtseniz deprasyondan ölmeniz gayet muhtemel. Resmen dibi buluyorum, eskiden dergi varken karamsarlık yaptığıma inanamıyorum. Neyse geçiniz...

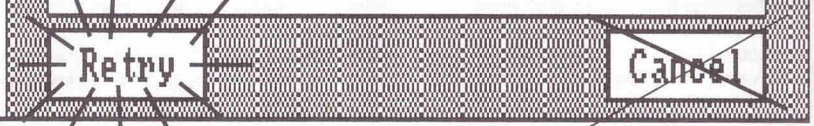
94 Yazı... Özel bir TV stüdyosuna grafiker olarak çalışıyorum . Moralim biraz düzeliyor.3 boyut ve sağdan soldan kaptığım sayfa işleriyle geçiniyorum. Ve inanırmısınız hiç, ama hiç oyun oynamıyorum. Sıfır, zero, null. Bu arada MEG fikri ortaya atılıyor. Pek sıcak bakmıyorum, daha önceden pek çok böyle fantezinin hayatın gerçeklerinin dişleri arasında paramparça olduğunu biliyorum da ondan. tamam sayfaları yaparım diyorum (iyi halt ediyorum), ufak tefek fizibilite ve ön araştırma çalışmaları başlıyor.Bu arada hayatta ilk kez kendi Amiga'ma doğru yaklaşıyorum. MEG sayfaları mecburen bu Amiga Türkiye'te gelene kadar bekliyor. Alet gelince ilk sayfalar yapılmaya başlıyor. Dergideki herkes başka bir işle uğraşınca ve tek buluştuğumuz yer Kamer olunca işlerin o kadar kolay gitmeyeceği anlaşılıyor.

95 Happy New Year... Aslında bir dergilik mazememiz tamam ama bir türlü yayına başlayamıyoruz. İlk bakışta anlaşılmayan ufak lojistik problemler bayağı baş ağrıtıyor. UFO, Theme Park, Reunion, SimCity 2000 oynuyorum. Hepsi bitiyor beni yanlız bırakıyor. Hala aynı yerde çalışıyorum, bekarım vs. vs. Her neyse işte buralardan geçip bu dergiye geliyoruz.Köşenin adını değiştiriyorum.64'lere saygıdan. Mektup yazınız diyorum. Gelecek sayıda daha düzgün bir yazıda buluşuruz.

. Şimdi yapmamız gereken daha önemli şeyler var.
Mesela önce hasret gidermek, gelin canlarım size bir sarılayım. Ohh özlemişim sizi be.

Murat "This is my Life" ADANÇ
PK:205
Beşiktaş, İstanbul

YİNE, YENİ, YENİDEN... AMIGA

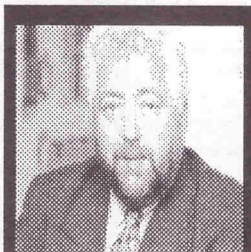


Selam kardeş okurlar. Yine soruyorum nasılsınız bakalım? Cevap her zamanki gibidir umarım. Evet gördüğünüz üzere bu sayfamızda, -veya sayfalarımızda- bilgisayar dünyasıyla veya başka bir konuyla ilgili çeşitli ve ilginç yazılar bulacaksınız. Başka hiç bir sayfada yok, sadece ve sadece burda. Bu ay, sayfamızın tamamını, eşeğin amına su kaçıran ve ondan sonra da milyonlarca dolar zarara girip batan ve bu arada biz Amiga sahiplerini madara duruma düşüren götlek-hıyar Commodore firmasıyla, bu götlek firmanın isim ve üretim hakkını alan yeni firma ESCOM'a ayırdık. Herhalde geçtiğimiz ayların en büyük hadisesiydi bu. Neyse, şimdi fazla zırvalamayalım ve geçelim bizim Commodore'un durumuna...

Bu yazıyı yazana kadar çok çeşitli haberler duyduk: yok Commodore kapanıyor, Kapandı, yok A5000 çıktı şu anda satılıyor, A1400 çıktı, Commodore'u satın aldılar falan filan...Bizi en çok etkileyen ise Commodore'un kapanacağı haberiydi. Düşünsenize piyasada bir sürü model var (artı talep de var) ve götlek firma Commodore kapanıyor. Tabii bir de değişik modellerin çıktığı söylentilerini göz önüne alırsak, ortada garip bir tezat var. Biz de bu iş böyle olmayacak deyip kalktık taaaa Amerikalara kadar gidip olayı araştırdık... desem bana inanmassınız. Zaten yalan. Şaka bir yana, Commodore'un aylar önce battığını hepiniz biliyorsunuz. Bizim de kulağımıza gelen haberlere göre merkezi Bahama'da bulunan Commodore firması, birkaç milyon küsur (dolar olarak) bir zarara uğradı ve iflas etti. Bu korkunç olay Amiga'nın en iyi zamanlarında meydana geldi ve biz daha ne olduğunu anlamadan Amiga yavaş yavaş kan kaybetti ve işte sonuç ortada: Birçok software ve hardware firması desteğini mecburen kesmek zorunda kaldı. Tabii onları suçlayamayız. Bu konuda suçlanacak tek firma Commodore. Buna rağmen bazı Software ve Hardware firmaları hala oyun, program ve çeşitli kartlar üretiyor (bazıları işi yavaşlatmış olsalar bile). Ama bir yandan da gelişmeleri takip ediyorlar ve bekliyorlar. Yine de kulağımıza gelen son dedikodulara göre Amiga'nın isim hakkını ESCOM isimli bir firma aldı ve şu sıralar üretime tekrar başladı. İşte bu, olayın sevindirici yanı arkadaşlar. En azından bu firma götlek Commodore'un düşeceği yanlışa (veya -lara) düşmeyecektir umarım. Tabii resimde gördüğünüz şahıs da İsim hakkının ESCOM tarafından alındığını söylüyor ama fazla bir açıklama yapmıyor. Fakat bütün bunlardan sonra hala "yeni model Amiga" söylentileri dolaşıyor etrafta. Mesela Commodore'un kapanmasından sonra piyasaya A1400 isimli yeni model çıkmaya hazırlanıyormuş (sadece -muş). Ayrıca RISC teknolojisiyle donatılmış bir AMİGA modeli için de çalışmalar sürüyormuş. Bununla da kalmayıp ismini şu anda bilemediğimiz (galiba A2200) yeni bir Amiga modelinin de tasarlanmasına başlanıyormuş ve mayıs sonundan itibaren üretime başlanacakmış. Bu arada Avrupadaki bazı firmalar yeni Amiga modelleri tasarlıyorlarmış (mesela haberler bölümünde okuduğunuz Ramiga firması, A4000 içinde tower kasa yapıyormuş. İsmi de RAMİGA Z7 olacakmış). Bu arada bazı firmalar da üretecekleri yeni model bilgisayarların %100 Amiga uyumlu olacağını aylardan beri söyleyip duruyorlar. Bu 'yeni model Amiga' karmaşasının sonuçlarını yılbaşı aylarında görebileceğiz. Yeni firma ESCOM da bu konudaki çalışmalarını hızla sürdürüyor.

> *"AMİGA çok sağlam adımlarla geri dönüyor. Yeni şirketimiz ESCOM isim hakkını aldı ve üretime tekrar başladı.*

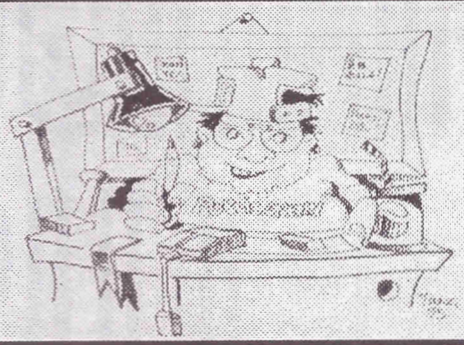
Fakat bütün bu olaylar gösteriyor ki Amiga piyasadan kolay kolay silinmeyecek gibi. Aslında ben Commodore'un kapanacağını duyduğum anda oldukca üzülmüştüm. Ama gelişen bu olaylar karşısında şimdi çok daha umutluyum. Amiga öyle kolay kolay batacak bir isim değil; ve bu isim biz fanlar olduğu sürece ve teknoloji geliştikce sonsuza kadar yaşayacaktır. Bundan kimsenin şüphesi olmasın. Bakınız yeni modeller piyasaya çıkmaya hazırlanıyorlar. Hala bazı duyarlı firmalar Amiga için hardware ve software üretimine devam ediyor ve oldukca da iyi satıyorlar. Oyunlar deseniz onlar da peynir ekmek gibi satılıyor. Mesela Cannon Fodder II ve Sensible world of Soccer, piyasaya çıktığı gün tükenmiş (burada değil Avrupa da). Benim de sizlere tavsiyem, sakın bilgisayarınızı boş söylentilere kanarak satmayın. Yeni gelecek Amigalarla çok daha iyi bir ortam bizleri bekliyor. Bu ortamı sağlayacak ESCOM firması umarım bizleri hıyar commodore kadar üzmez. Netekim bu kapanma konusu oldukca sinirlerimi bozdu diyebilirim arkadaşlar. Ama diyeceksiniz ki Bilgisayar mı yok? Al sana PC. Hem daha ucuz hemde bol. Ama Amiga'nın verdiği tat bambaşka. Bu güzel aletle ben herşeyi yapabilirim: Grafik, Animasyon, Müzik, Desktop Publishing, Desktop Video, Programlama yani herşey. Ben Amiga ile çok ucuz ve kaliteli grafik veya ses stüdyosu bile kurabilirim. Zaten Multimedia alanında Amiga'nın söz sahibi olması ve bu nedenle de bir çok profesyonel kart üretilmesi, bu durumu kavramamıza yeter de artar bile. Hala birçok Televizyon istasyonunda Amiga çok başarılı bir şekilde kullanılıyor. Bunların bir listesini önümüzdeki ay vereceğim. PC'lerin bence tek avantajı bol bulunması ve bu bolluğun getirdiği rekabet. Bu rekabet tabii ki fiyatlara da yansıyınca PC bir anda popüler makine durumunu alıyor doğal olarak. Benim amacım asla PC'yi kötülemek değil ama bence PC bilgisayarlar veri tabanlı yani iş bilgisayarları. Daha Multitask bile değil (program yardımıyla multitask olabiliyor ama o da sorunlu). 'Desktop video' ve 'Desktop publishing' alanında ise PC makine olarak tamamen yabancı. Hoş, PC için de bazı kartlar üretiliyor ama hem çok pahalı, hem de sorunlu. Sonuçta PC ile yapılabilecek en iyi şey şu anda oyun oynamak. Hele profesyonel olarak uğraşmak isterseniz PC'ler asla ihtiyacınızı karşılamayacaktır. Neyse lafı fazla uzatmayalım. Amiga'nın geleceği hakkında, sizlere elimizde bilgi oldukca her ay bir şeyler aktarmaya çalışacağız. Ben şimdilik müsadenizi istiyorum. Unutmayın, sizlerinde bildiği bir şeyler varsa mutlaka bizimle irtibat kurun ve her zaman olduğu gibi Hoşcakalın. (bu yazı aslında aceleye geldiği için biraz dağınık oldu özür dileriz. Önümüzdeki ay inşallah iyi bir yazıyla karşınızdayız -zebani).



Resimde gördüğünüz tip şu anda İngiltere'deki Commodore U.K'nin patronu. Bu patron Amiga'nın geleceği konusunda oldukca ümitli. İsim hakkının ESCOM tarafından alındığını ve üretim konusunda son aşamalara gelindiğini şimdiden müjdeliyor. Yeni modeller ise Yılbaşında piyasaya çıkacak...

David Pleasence

25 Mayıs 1550'den beri...



Kommodor Abi©...

Bu sayfa sağlığa şiddetle ZARARLIDIR...

"Lanet devam ediyor!"
Selam benim bilgisayarcı yavrularım. Nasılsınız? Uzun zaman oldu. Bu zaman içinde Madagaskar adasındaydım. Uzun bir tatil yaptım. Kısa bir katilde yaptım (ne sıçım espri bu yaaa, ne demek şimdi bu?). İşin dahası bir gün şu tenekeci Zebani bana telefon açıp "Ya hoca biz bir halt yiyoruz sende bize lazımsın" dedi. (yalan söylüyö lavuk, ayrıca ben tenekeci değilim; kodummu oturturum -zebani-). Atladım helikoptere ve vın Singapurdayım. Yaa hoca burada işimiz ne dedim? Yanlış uçağa binmişim. Sonra doğru uçağa atladım. Bu arada atlarkende düştüm. İşte sonunda İstanbul'dayım. Yaaa noolmuş buralara yaa. Herşey değişmiş. Kayboldum yaa. Neyse şimdi artık buradayım. Sorunlarınızı, dertlerinizi bana yazın. Adresim derginin bir yerinde. Yani derginin adresine yazabilirsiniz. Mektuplarınızın başına "KOMMODOR ABİ" eklemeyi unutmayın. Şimdi size Madagaskardaki mongol Amiga kullanıcıları tarafından en çok sorulan soruları yazayım. Yazayımda gülün eğlenin.
Soru: Amiga plus ve orkid plus arasındaki benzerlik nedir. Her ikisininde işlevi aynımıdır?
cevap: Aman dudie ne yaptın yaa!. İkiside kullanınca kirlenir ama Orkid plus'a hızlandırıcı kart takamazsın. onu başka bir yerlere takıyorsun ıslanıyoo. Sadece externel sürücü olabilir. Oda az vardır. Salon daha büyüktür. (hay bende böyle muhabbetin içine...-zebani-)
soru: Ray Trace, Ray Cokes'un kardeşimidir? Hangisi büyüktür? Selimin kaç bilyesi vardır?
cevap: Şimdi o Ray bu Ray değildir. Ray Trace, tren Ray'i ile akrabadır. Ayrıca Selim'in bilyesi değil, bulyesi vardır. Bil bul ayağı yani. Oldumu canım?
soru: Fındık kıran balesinde kaç fındık kırılmıştır?
cevap: Şimdi benim PC akıllı kullanıcım. Fındıkkıran balesinde fındıkları cracker'lar kırar. Bu da önemli iştir yani. Zaten hep öyle olur dimi Zebani? (ne var lan ! bana ne ki; kodummu oturturum-zebani-) Bu fındıklar aslında dublör fındıklardır. Gerçekte kırılmazlar yani. Film hilesi de denebilir. Star wars gibi.(ohaaaa hayvan -zebani-)
soru: Sayın kommodor abi, ben bir şey öğrenmek istiyorum. şimdi boş bir diskete program çekince disketin ağırlığında bir değişme oluyormu ? çok merak ediyorum lütfen bilgi verin.
cevap: Bak evladım. Diyelimki sen bir şey okuyorsun ve onu ezberlemek istiyorsun. ezberlediğin zaman senin o mercimek beyninin ağırlığında bir değişiklik oluyormu ha ? söyle. Benim mercimek beyinli evladım,söyle lan !

Şimdilik bu kadar yavrularım. Haydi bakalım doğru evlere. Gelecek sayıya kadar en manyak mektuplarınızı bekliyorum. Mutlu noeller.(ne noeli lan. gavur herif. sanane elin gavurunun noelinden -zebani-)

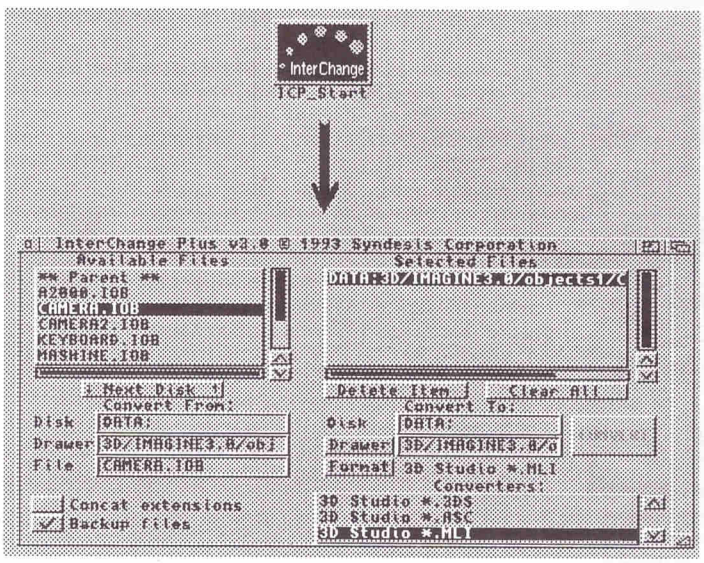
Bu Board'a bağlanmak, Bağımlılık yaratabilir...!

SPLIT SEVEN

* BRONX WHQ *
[+90 (0) 212 5437482]
Amiga, PC, Music Conferences
Sysops: Gart & Turbo
Cosysops: Barbarian, Yigo, Wea Jam, Eugene
* 540 Meg Online, 14400 Dual
* OFFline Wares List
* 24 Hours Online...

INTERCHANGE PLUS

Bazı zamanlarbir obje görüp onu kendi programınızda kullanmak istersiniz. Ancak teknik sebeplerden dolayı çoğu kez hüsrana uğrarsınız: Ya çevirdiğiniz obje eksik olur ya da hatalı bir şekilde çevrilir. Artık bu durumdan kurtulmanın zamanı geldi. Interchange Plus Objeler üzerindeki hayallerinizi gerçeğe dönüştürüyor.



Evet, bu mükemmel programı bilgisayarcınızdan alıyorsunuz, daha sonra disketi takıp programı yüklüyorsunuz ama ondan önce şunları yapmayı unutmuyorsunuz:

1) Workbench'i yükle ve "Interchange plus"ın ilk disketini takıp penceresini aç (hava alsın biraz)

2) "Icp.start" isimli programı çalıştır. Karşına bir pencere çıkacak. Bu arada arkada küçük ve aktif olmayan bir pencerede programın "converter"ları çalışacak (Yukardaki espri çok kötü sakın okumayın!)

3) Karşınızdaki ekran çalışma ekranınız. Tüm işlerinizi bu ekrandan halldeceksiniz. Şimdi gözünüzü sol tarafa çevirin. "Available Files" isimli bir pencere göreceksiniz. Hemen altındaki "Next disk" ikonuna klikleyin; görüldüğü gibi altında bulunan "Disk" değişmekte. Burası, sizin convert işlemini nereden hangi objeye uygulayacağınızı belirtiyor.

4) Mesela elinizde Ligthwave'in bir objesi var. İsmide farzedelim ki "denizden babam çıksa nah yerim" (kısaca Dbçny). Şimdi bu objenin Bulunduğu yeri "Next disk" ile belirterek, "Available Files" ekranından seçin. (2 kere klik) İsterseniz birden fazla obje seçebilirsiniz.

5) Eveeeeet objeyi seçmiş olduk. Bunu anlamak için hemen gözünüzü sağ tarafa yani "Selected Files" penceresinin olduğu tarafa çevirin. Bu pencerede az önce seçtiğimiz objenin ismi var değil mi ? Ne yani; yok mu ? Eğer yoksa lütfen 2 no.lu maddeden tekrar okumaya başlayın.

6) Şimdi "Selected Files" penceresindeki objeyi klikleyin(1 kere) Altta bulunan 2 ikondan "Delete item" olanı seçilmiş objeyi siler ona göre; "Clear all" ikonuna basarsanız yazıyı tekrar baştan okursunuz.

7) "Selected Files" penceresindeki objeyi seçtikten sonra, alttaki "Converters" yazılı yere gidin ve oradan seçilmiş objeyi hangi programın objesine çevirmek istiyorsanız onu seçin.

8) Evet yavaş yavaş sona yaklaşıyoruz; hissediyorum bunu. Neyse; istediğniz formatı seçtikten sonra hemen yukardaki "Format" ikonuna basın. Yanında seçtiğiniz format belirecektir zaten.

9) Şimdiiii sırada mantarlı kek ve sosisli pırasa var. (Biraz karnım acıktıda !) Formatı belirledikten sonra çevireceğimiz yeni objeyi nereye kaydedeceğimize geldi sıra. Bunun için "Format" ikonunun üstündeki "Drawer" ikonuna basın. Burada kaydedeceğiniz yer objeyi şeçtiğiniz yerle aynı olacaktır. Bunu istemiyorsanız "Drawer" ikonunun üstündeki "Disk" yazılı alana siz başka bir yer tanımlayabilirsiniz.

10) Evet bütün bu işlemler bittikten sonra yan tarafta eşşek gibi kocaman harflerle yazılmış "CONVERT" ikonunu göreceksiniz. Artık bunca işlemden ona basıp basmamak bir psikoloji sorunudur. Eğer kendinizi hazır hissetmiyorsanız biraz bekleyin. Olaya konsantre olmaya çalışın. Beyninizdeki tüm olumlu ve olumsuz düşünceleri bir an olsun unutun. Evet artık hazırsanız ikona basın.....

11) Son ekran pek de tahmin ettiğiniz gibi değil. Demek ki korkacak birşey yok. Ehh bizede bu durumda "Yeni objenizi hayırlı render'larda kullanın inşallah" demekten başka bir şeyde kalmıyor zaten.

Sonuç itibarıyle "Interchange plus" oldukca yararlı bir program. Ne zamandan beri böyle bir program gerekiyordu hani. Artık "ulan keşke şu objeyi alıpta şurada kullansam" gibi hayalleriniz olmayacak; çünkü bu program objelerle ilgili hayallerinizi gerçeğe dönüştürmek için, sizi bilgisayarcınızın tozlu raflarında bekliyor. Lütfen ona gereken ilgiyi gösterin. Hayallerinize gösterdiğiniz gibi. Önümüzdeki ay yeni bir Utility ile tekrar karşınızda olacağım ona göre.

TRASH

Sevgili seyirciler bu aydan itibaren bu sayfada, sizlerle müzik hakkında koyu bir muhabbet yapacağız. Sizlere müzik icra eden grupları ve müzik türlerini açıklayıp onlar hakkında bol bol tavsiyede bulunacağım. Tabii bunları değerlendirmeye tabii tutarmısınız bilemem. Kısacası mutlaka bir şeyler sunmaya çalışacağım. Ne yani hep bilgisayar muhabbetimi olacak ? Tabii ki hayır. Şimdi fazla zırvalamadan gelelim bu işin nasıl olacağına; mesela ben size bazı albümler tanıtacağım; bu albümler genellikle rock tarzında olacak. (Trash, death, Hardcore vs..) Daha sonra bu müziğe ait son dedikoduları anlatacağım (Diğer müzik türleri için de bir şeyler söylemek isterdim ama bilmiyorum ki.) Durun daha bitmedi. Sırada yarışma bölümü var. Burada 2 veya 3 soruluk bir bölüm olacak. Bu soruların yanıtlarını bilip dergimize gönderenler çok çeşitli hediyeler kazanacaklar. Mesela Kaset, CD, Disket, Joystick, Kitap, Poster, Kolye, Televizyon(!), Regülatör(!), Kapı zili(!), Mandal(!) vs. vs.. Şimdiii gelelim ilk denememize; hazırsanız başlıyoruz hadi kolay gelsin:

Bu ay beni üzen grupların başında Megadeth geliyor. Anlaşılan bu Dave mustain'e uyuşturucuyu bırakmak ve hatta evlenip çocuk yapmak pek yaramamış galiba. Aslında tehlike sinyallerini bir önceki albümden hissetmiştim zaten. Maalesef 1991 yılından sonra büyük grupların çoğu hıyar Metallica modasına uyup "yavaşmak" ve bunun sonucunda piyasa bir albüm yapıp ticari kaygı içerisine girmek gibi saçma bir felesefeyi benimseyince, fanlarla olan ilişkilerine de kalın bir çizgi çizmiş oldular. Netekim Exodus dağıldı.Testament çok kötü bir albüm olan "the ritual"i piyasaya sürdü. Bunlar hep Metallica'nın izinden gittikleri için oldu bittabii ki. Megadeth benim çok çok seydiğim bir gruptur. Özellikle 'Rust in Peace' albümü Trash dünyasının en başarılı albümlerindendir. Bu grubun en son albümü olan "Youthanasia" maalesef 'Rust in Peace'in yanına bile yaklaşamıyor. Megadeth git gide karamsar bir kimliğe bürünüyor. Anlaşılan müziksel olarak yeteneklerini kerkese kanıtlamış olacaklar ki bazı farklı şeyler üzerinde çalışıp kamoyunun ilgisini çekmeye çalışıyorlar. Tamam belki de haklılar ama bir grup illaki farklı bir şeyler yapmak istiyorsa daha önceki soundunu koruyarak da yapabilir bunu. Ancak Megadeth gibi üstün bir grubun böylesine negatif bir şekilde değişeceğini asla düşünmezdim. Fakat şöyle bir durum var: Eğer daha önce Megadeth'i dinlememiş olsaydım, bu albümü kesinlikle başarılı bulurdum. Aslında oldukca iyi planlanmış, düzenlenmiş ve bi o kadar da melodik bir albüm; zaten prodüksiyon olarak birşey söylemiyorum. Haşaa, prodüksiyon çok başarılı; ama benim istediğim Megadeth maalesef bu değil. Parçalar oldukca ustaca ama bu kadar hüzünlenmenin ve bu kadar yavaşlamanın gereği yok bence. Megadeth tarihinde ilk defa bu albümünde 'I love you' diyecek kadar yumuşamış. Sonuç olarak bu albümü mutlaka bir kere dinleyin. Ama ondan sonra ne yaparsınız bilemem. Daha önce bu grubu dinlemeyenlere tavsiyem şudur: Alın. Beğeneceksiniz. Bana göre Megadeth, 'Rust in Peace' albümünden sonra bitmiştir arkadaşlar.

* Testament'i severmisiniz. O zaman son albümü 'Low'a bir göz atın bence. 'The ritual' rezaletinden sonra grup oldukca fire verdi ama bu albümle biraz toparlanmış gözüküyorlar.
* Muhteşem death grubu BoltThrower yeni albümünü piyasaya sürdü. Aslında bu mükemmel albüm için söylenecek fazla bir şey yok. Alınması ve dinlenmesi farz bir albüm.
* Mükemmel death grubu Cannibal corpse yeni albümününü piyasaya sürdü. Albümün ismi: "The bleeding" Bir şeyler söylemek gerekiyorsa tek kelimeyle mükemmel bir albüm. Diğer tüm albümlerden daha iyi. Mutlaka alın, dinleyin, kusun ve Cannibal corpse'ın ülkemizede gelmesi için dua edin.

* Newyork'un taşaque'lı gruplarından Pro-pain 2. albümlerini çıkardı. Yeni albümün ismi "The truth hurts". Bu grubu daha önce hiç dinlemediyseniz ayıp etmişsiniz demektir. İlk albümleri "Foul test of freedom" mükemmel ötesi bir albümdü. Grup bu albümde de yine sert ve melodik ama ne bileyim ilk albüm kadar iyi değil bence. Ben yinede pek beğenmedim ama zevkler ve müzikler tartışılmaz tabii ki. Belki siz beğenirsiniz.

* Şu sıralar 'Alternative Rock' yapan gruplar oldukca moda. Bunların sonuncusu ve bana göre en iyisi 'Offspring'. Debut albümleri 'Smash' ortalığı bir anda dağıttı. Gerçektende muhteşem bir albüm. Come out and play'i dinlerken ruhunuz şad olacak.
* Gorefest dinledinizmi hiç? Eğer hala dinlemediyseniz dünyanın ayıbını etmişsiniz demektir. Bu muhteşem şaheser grup yeni albümünü çoktan çıkardı bile. İsmi:ERASE. Ne yapın edin bu albümü alın. Ülkemiz de Hammer etiketiyle piayasaya çıktı.

BULMACA

1-Herkesin bildiği gibi Dave Mustain Metallica'dan atıldığında, Megadeth isimli bir grup kurdu. Şimdi sorumuz şu : Mustain, grubu kurduktan sonraki ilk albümünde; Metallica'nın Kill'em all albümündeki bir parçayı yorumlamıştır. Nedir bu parça? (hadi canım bu çok kolay bir soru)
2-Şu Death Metal kralları Morbid Angel var ya hani ! Onun ben ilk, ama ilk albümünün ismini unuttum, neydi acep ?
Evet bu ayki sorularımızda bunlar. Bu soruları biliyorsanız eğer, elinize bir kağıt kalem alın ve dergimize serbest kürsü ismiyle yollayın. Doğru cevabı bilenler arasında yapılacak çekilişte (noter huzurunda olmayacak ama bize güvenebilirsiniz) 3 kişi Slayer'ın son ve süper albümü olan 'Divine intervention'nı, 2 kişide Megadeth'in son albümü olan 'Youthanasia'nın kasetini kazanacak. Hadi bakalım mektuplarınızı bekliyorum.

ZEBANİ

3! Amiga şu sıralar üre time başlamak üzere

the Künye

İMTİYAZ SAHİBİ
Henüz belli değil !

YAZI İŞLERİNDEN SORUMLU DEVLET BAKANI
Zebani

TEKNİK YAYIN YÖN.
Yine Zebani

İSTİHBARAT VE CASUSLUKTAN SORUMLU ŞAHIS
Mr.OZ

BASIN DANIŞMANI VE UZLAŞANI
Şimdilik yok !

REKLAMLARDAN SORUMLU MÜSTEŞAR
O da Yok !

HALKLA İLİŞKİLER SERVİSİ
Kurulacak inşallah !

AMERİKA AVRUPA SERVİSİ
Kötü espri !

SAYFA DÜZENLEME
Zebani ve Mac

BASILDIĞI YER
Matbaa

YARARLANILAN KAYNAKLAR
Amiga format, Cu Amiga, The people under the stairs (!), All dogs go to heaven (!), I release the Kobra(!).....

YAZARLAR
Zebani, Turbo, Mr.Oz, Mac, Omay

ÇİZERLER
Sencer, Turbo

MegAmiga Gazetesi...

YAZAR ARANIYOR ÖLÜ VEYA DİRİ..!

BÖLÜM 1

Dergimize yazı yazmak istermisiniz ? Eğer sizde yazı yazmaktan zevk alıyorsanız, yazdığınız yazıların dergimizde yayınlanmasını istiyorsanız hemen bizimle irtibata geçin. Tabii biz burda herhangi bir şart-şurt aramıyoruz. Sadece bu işi ruhuyla yapacak olan arkadaşlar arıyoruz yani yeni bir yazar kadrosu oluşturmak istiyoruz ve sizden yazı yazmanız için bir teklifte bulunuyoruz. Eee ne dersiniz? Eğer birşeyler söylemek istiyorsanız,durmayın bize yazın. Yazdığınız her türlü yazıyı dergimize yollayın. Yazar kadromuzda sizinde bir yeriniz olsun. Unutmayın yetenekli, hızlı, belli bir türde kabiliyeti olan ve yazmaya istekli bütün arkadaşlar'a kapımız sonsuza dek açık; kısacası yazı yazacak yazarlar arıyoruz hepsi bu kadar...

ADRES:
P.K. 177
Bakırköy-İST

AŞAĞIDAKİ ŞAHISLAR ÖZEL TEŞEKKÜRÜ HAKETMİŞTİR:

CEMİL, LEYLA, NEVZAT ve ARZU YARIŞCI: Her zaman moral destek verdikleri için.
ALİ AKSEKİLİ: Bazı önemli mevzuatları Akar Co. da tartışıp halettiğimiz için.
SEDAT ÇÖLOĞLU: En kötü günümüzde bile bize her zaman yardımcı olduğu için
GÜRCAN MERMERTAŞ VE EMRE ULAŞ: Bazı ufak karikatürler yaparak yardımcı oldukları için.
AHMET ÇETİNKAYA: Gerçek bir arkadaş, sadık bir dost. Ona sonsuz teşekkür....
SERPİL YÜKSEL: Durmadan başımın etini yediği için...şaka bir yana, muhabbet etme katsayısı hep yukarılarda olan Serpil ile konuşmak, didişmek gülmek ayrı bir zevk. Teşekkür...
GOREFEST, MACHINE HEAD ve BOLTTHROWER: Kulağıma muhteşem bir müzik ziyafeti sundukları için.
ONUR VE ERDUŞ: Bazı günler Basketbol oynayarak spor yapmamı sağladıkları için.
GART: Bunun ki özel bir durum kendisi anlar.
ŞAHİN DERYA: Adam da çok güzel bir davul seti var. O davul setini kullanmama izin verdiği için. Ayrıca RISK'de bana yenildiği için.
ÜMİT: Askerlik anılarını anlatmadığı için ve çok güzel traş yaptığı için.
MURAT TIRIL: Aniden ortaya çıkıp bana eski güzel günlerimi hatırlattığı için.
...Ve ismini hatırlayamadığım birçok kişiye de buradan bol bol teşekkür ediyorum. Son sayfa da önümüzdeki ay daha değişik şeyler bulacaksınız. Şimdilik hoşcakalın.

Zebani

"Şunu bilin ki Prensim, Bu dergi hiçbir şekilde siyasi görüş içermeyip, amacı sadece bilgisayar dünyasından haber vermek olan ve tüm işlerini bu şekilde yürüten kendi halinde masum bir dergidir."

AYRICA BU BİR DENEME YAYINIDIR..